デジ絵を簡単マスター
画力向上トレーニング
ペイントツールSAI&IllustStudio対応
監修
牧山直樹
著者
和錆
(サイドランチ)
岩元健一
(サイドランチ)
Citron
(サイドランチ)
藤森ゆゆ缶
(サイドランチ)
七輝 翼
(サイドランチ)
有間じろう
(サイドランチ)
作画動画&サンプルデータ
CD-ROM付属

デジ絵を簡単マスター
画力向上トレーニング
ペイントツールSAI&IllustStudio対応
監修
牧山直樹
著者
和錆
（サイドランチ）
岩元健一
（サイドランチ）
Citron
（サイドランチ）
藤森ゆゆ缶
（サイドランチ）
七輝翼
（サイドランチ）
有間じろう
（サイドランチ）

作画動画&
サンプルデータ
CD-ROM
付属

まえがき

数年前まで誰もがそうだったように、以前の私はデジタルではなくアクリル絵の具で絵を描いていた。

その頃は絵の具皿が散らばり、それらを洗って片付けた。絵の具はどんどん乾燥していくので保存には気を使い、苦労して出した色を再現するのには、またさらに苦労することもあった。

やがて外国産のドローソフトを愛用するようになったのだが、高価でしかも操作が重く、手軽に使えるお絵かきソフトとはまだ言えないものだった。

時は過ぎ、そして今、手軽に使えるお絵かきソフトがついに出た。

『ペイントツールSAI』、そして『IllustStudio』である。

『ペイントツールSAI』は同人誌やイラスト投稿サイトなどにて、初心者からプロまで使用している普及の著しいソフト。画用紙ならぬ画面に、鉛筆と消しゴムで気軽に描くような、まさに絵を描く原点にそった基本的なお絵かきツールである。

『IllustStudio』は2009年5月29日、ごく最近になって発売されたソフト。CMYKに対応し、フィルターや定規、図形ツールを備えた、お手軽かつ多機能なお絵かきツールとなっている。

いずれも国産である故か、ツールの使い勝手がとても心地良く、日本人の快感原則に合っており、色々なタッチが描き分けられるし、何より安価で、機能を絞り込んでいるためコストパフォーマンスが高い。これなら私が教えている専門学校の学生にも安心して薦めることができる。

今回の本「デジ絵を簡単マスター　画力向上トレーニング」では、この２つのソフトが持つ最たる特長、手軽にそして気軽にデジ絵のテクニックをマスターしようという趣旨で構成されている。

上手い絵がインターネット上に溢れかえっている中、誰もが最初からそんな上手い絵が描けるわけではない。ソフトを使ったとしても、最初は誰もが下手なのである。

だがソフトの特長を飲み込み、使い込むことによって、デジ絵の画力は面白いように向上することがある。

たとえば『ペイントツールSAI』の描いた線のブレを補正してくれる機能は、初心者でも綺麗な線が描けて大変魅力的だ。そして『イラストスタジオ』の図形・定規ツールなども、見事な幾何学模様が容易に作成でき、思いもよらない絵に仕上げることができる。

私が絵を描くことを仕事として選んだのは、かつて親に自分の落書きを褒められたことがきっかけだった。それはとても心地よく楽しい感覚だった。だからより多くの人が手軽に楽しみながら「素敵な落書き」を描いていく感覚にぜひ浸って欲しいと思う。そして多くの新しい才能がどんどん世に生み出されてくれれば、こんなに嬉しいことはない。

本書は、そんな絵を描くみなさんの手助けになれたらよいと願っている。

この本を書くにあたり叱咤激励応援してくれた、編集担当M嬢、サイドランチS氏、ライターI氏、恩師T先生に感謝しつつ、志ん朝を聞きながら…。

初夏2009年7月　マキヤマナオキ

CONTENTS

PART3 画力向上トレーニング 59

本書の使い方

本書は、デジ絵の人気定番ソフトである「ペイントツールSAI」と、新作ソフトの「IllustStudio」を使って、ビギナーからステップアップを目指すユーザーを対象にしています。

Part1では「ペイントツールSAI」と「IllustStudio」の基本操作、Part2では画力の基礎力を養うためのトレーニング、Part3では画力向上を図るための作品別のトレーニング形式で解説しています。

本書を読み進めながら、「ペイントツールSAI」と「IllustStudio」の基本的な描画方法をマスターすることができます。

●付属のCD-ROMについて

付属CD-ROMには、Part2〜Part3のサンプルデータ、パターン、色見本、動画キャプチャを収録しています。収録データについては、ご自身のパソコンにコピーしてからご利用いただくことをおすすめします。

本書では各作家の使用ソフトで手順を解説していますが、収録のサンプルデータはBMP形式、PSD形式で保存しておりますので、ペイントツールSAIでもIllustStudioでも開くことができます。ただし、サポートされていない合成モードがある場合は、通常モードで開きます。

「レイヤー」パレットの「選択範囲」リブ
非表示にしてください。

※psdデータをIllustStudioで開くと、選択範囲レイヤーが表示されることがあります。「レイヤー」パレットの「選択範囲リブ」の「透明部分」を非表示にしてください。

※下記のファイル名のデータは、一部の環境で開くことができない場合があります。弊社サポートページからダウンロードしてお使いください。

「Part3」フォルダ→「3.5」フォルダ→「3-5-色見本〜背景.bmp」

Part3の各セクションの描画途中のレイヤー情報を保持したpsd形式のデータは、弊社サポートページからダウンロードすることが可能です。

サポートページ
http://www.sotechsha.co.jp/sp/704

解凍のパスワード
dejietraining

※誌面に掲載しているサンプルやスクリーンショットと見た目が異なるものもあります。

■CD-ROMに関する注意事項

付属CD-ROMに収録されているソフトウェアおよびデータに関するサポートは一切行っておりません。また、CD-ROMに収録されているソフトウェアを使用したことによって、直接もしくは間接的な損害が生じても、ソフトウェアのメーカーおよび開発元、また著者および株式会社ソーテック社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

付属CD-ROMに収録されている描画途中のデータ、テクスチャ、カラーパレットの著作権は著者に帰属し、この著作権は法律によって保護されています。

付属CD-ROMに収録されているいかなるデータも、そのまま複製・加工して、販売・頒布・譲渡・賃貸・貸与・リース・転売・分与・ネットワークでの公開を行うことを禁止します。また、付属CD-ROMに収録されているデータを他のファイルフォーマットに変換した場合は、変換データに対しても上記の許可、および禁止事項が適用されます。

※本書で紹介している一部のデータについては、著作権の都合上、収録されておりません。また、データはWindows XPおよびVista環境で作成されています。他の環境では不具合が生じる場合もございます。あらかじめご了承ください。

PART1
SAI&IllustStudio基本操作

How To Use SAI & IllustStudio

SECTION1.1
ペイントツールSAI

「ペイントツールSAI」は、安価で手軽な操作性から、デジ絵の初心者には最適なソフトです。SAIをパソコンで使えるようになるための導入方法、動作環境、基本の機能を紹介します。

軽さと使いやすさが抜群のお絵描きソフト

「ペイントツールSAI」は、気軽に気持ちよく絵を描くことを目指して開発されたペイント系のグラフィックソフトです。株式会社SYSTEMAXの小松浩司氏個人により開発されました。2004年8月2日よりインターネット上で試用版の配布を始め、以来長らく試行錯誤を重ね、2008年2月25日に製品版のリリースに至り、ユーザーライセンスの販売が開始されました。

タブレットによるタッチのダイレクト感、線の美しさ、混色の絶妙な溶け具合、操作性の簡便さなど、快適に絵を描くための性能は抜群です。

現在では、デジ絵の初心者からプロまで幅広い層に愛用され、「デジ絵の人気定番ソフト」になっています。

必要な動作環境

「ペイントツールSAI」のバージョン1.1.0を使用するのに最低限必要なパソコンのスペックは以下の通りです。

OS	Windows 98/2000/XP/Vista
CPU	MMX対応　Pentium450MHz以上
メモリ	Windows 98：64MB以上　Windows 2000：128MB以上　Windows XP：256MB以上 Windows Vista：1GB以上
HDD	512MB以上の空き容量
モニタ	1024×768・1677万色
入力装置	筆圧対応タブレット

無料試用期間とライセンス購入

「ペイントツールSAI」はシェアウェアです。体験版をインストールすると、31日間は無料ですべての機能を試用できるようになります。試用日数が31日を過ぎるとファイルの保存や読み込みが不可能になり、使用する権利を失います。31日を越えても継続的に使用したい場合は、（株）SYSTEMAXのSAI公式サイトにアクセスしてユーザーライセンスを購入しましょう。高額なソフトが多い中で、SAIの価格は5,250円（税込）と破格の安さなので、デジ絵を始めるユーザーが最初に購入するにはお手頃なソフトです。

http://www.systemax.jp/ja/sai/

インターフェイス

「sai.exe」をダブルクリックすると起動します。SAIのインターフェイスは簡潔なつくりをしているので、感覚的にさわってみるだけでもごく簡単に操作方法を覚えることができます。

メニューバー
9種類のメニュー項目があります。作業の開始から終了までの基本操作、描画途中の編集作業、ビューの表示調整、環境設定、カスタマイズなどの基本機能を扱います。

クイックバー
描画作業中に頻繁に使用する機能をボタン配置したバーです。アンドゥおよびリドゥ、選択領域の操作、ビューの拡大・縮小・回転・左右反転、手ブレ補正の設定を行うことができます。

ナビゲータ
ビューの全体確認、スクロール、拡大・縮小、回転などの操作を行うことができます。

カラーパネル
色の選択、作成、登録を行うパネルです。

ビュー
作業中のキャンバスを表示します。この範囲に描画していきます。

レイヤーパネル
通常レイヤーとペン入れレイヤーの作成、転写、結合、削除、マスク、階層表示、合成モードの設定など、レイヤー全般の操作を行うパネルです。用紙質感、画材効果を適用することができます。

ツールパネル
固定ツールとブラシツールが収納されているパネルです。各ツールのツールパラメータに表示される項目を設定して作業を行います。

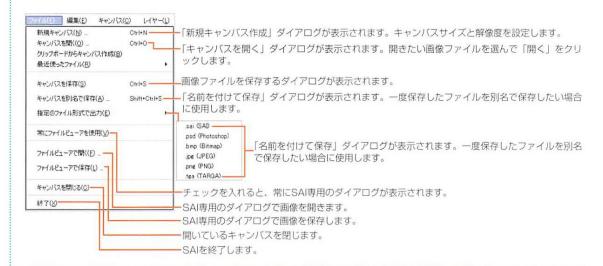
ビューバー
開いている画像のファイル名と表示倍率を表示します。複数の画像を開いている際は表示したいファイル名を選択するとビューに表示されます。

ステータスバー
メモリの負荷率、使用キー、ペンタブレットの使用情報を表示します。

TIPS インターフェイスのカスタマイズ

SAIのインターフェイスは描画途中でもすぐ手の届く位置にパネルがあるので、ツールが使いやすいと好評です。「ウィンドウ」メニューの「レイヤー関連パネルを右に表示」や「色・ツール関連パネルを右に表示」にチェックを入れたり外したりして、自分にとって使いやすい位置を確認してみましょう。

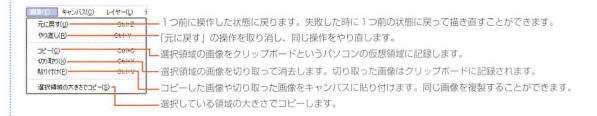
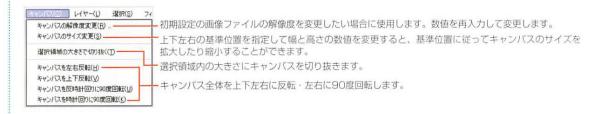
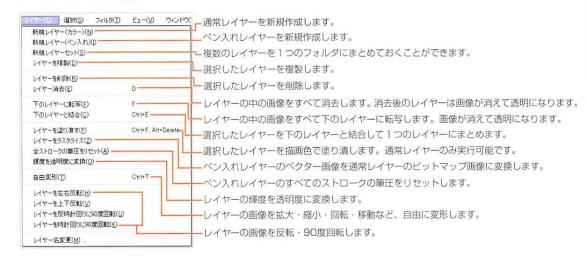
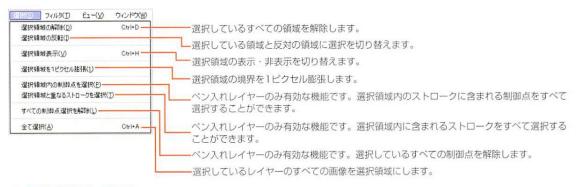
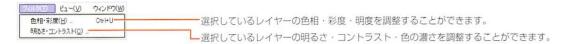
レイヤー関連パネルを右に表示

色・ツール関連パネルを右に表示

メニューバー

基本操作はメニューバーのコマンドから選択して行います。

◆「ファイル」メニュー

①POINT 6種類のファイル形式で書き出し可能

BMP形式（Bitmap）：Windows標準のファイル形式です。レイヤーは１つに結合されて保存されます。
JPEG形式：画像を圧縮して保存するファイル形式です。レイヤーは１つに結合されて保存されます。
PNG形式：半透明度を保持したまま画像を圧縮して保存するファイル形式です。
PSD形式（Photoshop）：Adobe Photoshopのファイル形式です。レイヤー情報を保持して保存できます。
TGA形式（Targa）：トゥルービジョン社のグラフィックボードで使われるファイル形式です。
SAI形式：SAIのみで開くことのできる画像形式です。SAI独自の機能を保持して保存できます。

◆「編集」メニュー

◆「キャンバス」メニュー

◆「レイヤー」メニュー

◆「選択」メニュー

◆「フィルタ」メニュー

◆「ビュー」メニュー

◆「ウィンドウ」メニュー

ウィンドウ(W)　その他(O)
- ✓ カラーサークル(C)
- ✓ RGBスライダ(R)
- ✓ HSVスライダ(H)
- ✓ 中間色バー(G)
- ✓ ユーザーパレット(P)
- ✓ スクラッチパッド(S)
- ✓ ナビゲータ(N)
- ✓ クイックバー(Q)
- ✓ ビュー選択バー(B)
- ✓ ステータスバー(U)
- カラーサークルとHSVスライダをHSLで表示(V)
- ✓ ブラシ系ツールでブラシ円を表示する(Z)
- ブラシ系ツールでドットカーソルを使用(D)
- 操作パネルを隠す(F)　TAB
- レイヤー関連パネルを右に表示(L)
- 色・ツール関連パネルを右に表示(T)

パネルの位置を変更したり、表示位置を変更するコマンドがあります。

カラーパネル

色の作成はカラーパネルで行います。カラーサークルやスライダから色を選んで描画色と二次色に設定します。

各色ピッカーON/OFFボタン
カラーパネル内の各ツールの表示・非表示を切り替えます。使いたいツールを選んで表示しましょう。

カラーサークル
輪は色相を指定します。シアン→ブルー→マゼンタ→レッド→イエロー→グリーン→シアンと次第に変化する輪の中から色合いを選びます。
中心の四角は色の飽和度と明るさを調整します。ここから好みの色を「スポイト」で選ぶと描画色に選んだ色を設定できます。

RGBスライダ
光の三原色を元に加色法によって色を表現するカラースライダです。レッド「R」、グリーン「G」、ブルー「B」のスクロールバーを左右に動かし、色を調整します。黒をRGB「0」白をRGB「255」とする中間の数値で色を選びます。描画色に選んだ色を設定します。

HSVスライダ
色相「H」彩度「S」明度「V」のスクロールバーを左右に動かし、色を調整します。鮮やかな明るい色を選びたい時には、このスライダを使用すると良いでしょう。

中間色バー
1色または2色のグラデーションの中間色を作りたい時に使用します。左右の□にマウスカーソルを置くと「バケツ」の表示になります。この「バケツ」で左右の□を好みの色で塗りつぶすと中間色バーがグラデーションの表示になります。この中間色バーの中にマウスカーソルを置くと「スポイト」の表示になるので、色を拾って描画色に設定します。

ユーザーパレット
自由に色を登録したり削除したりしてオリジナルのパレットを作ることができます。一度登録しておくと、いつでもすぐに選択して使えるようになります。パレット上の1マスで右クリックして「色登録」を選択すると登録できます。登録した色を削除したい時は色の上で右クリックして「色削除」を選択すると削除できます。

キャンセル(X)
色登録(S)
色削除(R)

スクラッチパッド
パレットの上で絵の具を塗り混ぜるように色を作ることのできるツールです。ブラシ系ツールで色を混ぜて「スポイト」で色を拾います。描画色に拾った色を設定します。

描画色と二次色
左上に重なっている■が描画色、右下の□が二次色です。左下の小さなは透明色のON/OFF切替ボタンです。右上の矢印のボタンで描画色と二次色を切り替えます。2色を切り替えて色を塗ることができます。ブラシ系ツールで透明色を使うと「消しゴム」と同様の効果を出すことができます。

TIPS 「スクラッチパッド」と「スポイト」を併用しよう

混色しながら自然な中間色を作成して階調の美しいグラデーションを塗りたい場合は、まず「スクラッチパッド」を使って塗り混ぜてみましょう。塗る前に混色のイメージがつかめるので失敗を防ぐことができます。
描画作業中にキャンバス上の色を拾いながら近似色を塗り延ばしたい場合には、固定ツールの「スポイト」を使用します。マウスの右クリックでも「スポイト」に切り替わるので簡単に色を拾いながら塗ることができます。

スクラッチパッド
パレットの上で絵の具を塗り混ぜるように混色を作ることのできるツールです。

スポイト
キャンバスの上で色を拾いながらブラシツールで塗り延ばして混色します。

ツールパネル

ツールパネルには、絵を描く時に便利なツールや、ブラシ系のツールが入っています。格納トレイの中に入っているブラシツールは、ドラッグすると任意の順番に並び替えることができます。自分好みの設定にカスタマイズして登録することもできます。

◆固定ツール

「通常」レイヤーでも「ペン入れ」レイヤーでも使用することのできる共通のツールです。選択系のツールや移動ツール、キャンバスの色を拾うツール、表示倍率を拡大・縮小するツールなど、描画作業に便利なツールがそろっています。

ツールによってパラメータの表示が変わります。

SAIには変形ツールがありませんが、「矩形選択」のパラメータの中に「自由変形」や「拡大縮小」、「自由な形」「回転」などの機能があり、パラメータの設定を使って変形することができるので、変形ツールと同じ役割をします。

矩形選択
ドラッグした領域を囲みます。

投げ縄
フリーハンドで範囲を選択します。

自動選択
クリックした領域を自動的に検出して選択します。

スポイト
画面上の色を拾います。

拡大・縮小　**回転**　**スクロール**
画面上をスクロールして移動します。

レイヤー移動
選択しているレイヤーをドラッグして移動します。

「矩形選択」のパラメータ

◆「ペン入れ」ツール

「ペン入れ」レイヤーで使用できるツールです。

後から何度でも修正や編集が可能なベクトル系のツールがそろっています。

拡大・縮小などの加工をしても荒れないで美しいまま保つことができる線画を描くことができます。

●共通の選択系ツール
選択ペン　選択消し

ペン入れ
滑らかなベクトル曲線を描きます。

修正液
線を消します。

線変更
選択したストロークの線の太さを変更します。

色変更
選択したストロークの色を変更します。

制御点
ストロークの制御点を編集します。

筆圧
ストロークに強弱をつけます。

曲線
制御点の角が滑らかな曲線を引きます。

折線
制御点の角が鋭利な折線を引きます。

「ペン入れ」のパラメータ

「制御点」のパラメータ

◆「ブラシ」ツール

「ブラシ」ツールトレイには、17種類のブラシツールが入っています。

選択するブラシによってパラメータの表示が変わりますので、ここでは、「水彩筆」のパラメータを紹介します。

描画中はブラシサイズを拡大・縮小しながら塗っていきます。輪郭のぼけ具合の形状を変更したり、テクスチャを適用すると描き味が変わりますので、好みの設定を試してみましょう。ペンタブレットの筆圧でぼかせる「ぼかし筆圧」があるのもSAIのブラシの特徴の1つです。

●共通の選択系ツール

●輪郭のぼけ具合の設定

ブラシの輪郭の形状とぼけ具合を選択することができます。「鉛筆」などの本来は硬いブラシでも、輪郭を柔らかくぼかすことができるようになります。

輪郭のぼけ具合

●主なブラシツール

鉛筆
鉛筆のように硬くて細い線を描く際に適しているツールです。輪郭のはっきりした塗りを表現したい時にも使用します。

エアブラシ
エアブラシのような霧状の塗りができるツールです。塗り重ねると濃くなっていきます。

筆
厚塗りや水彩風の塗りができるツールです。下地の色と混ぜながら塗り延ばすことができます。

水彩筆
透明水彩風の塗りができるツールです。下地の色と混ぜながら塗り延ばすことができます。強い筆圧で色をのせ、弱い筆圧でならすようにして使いましょう。

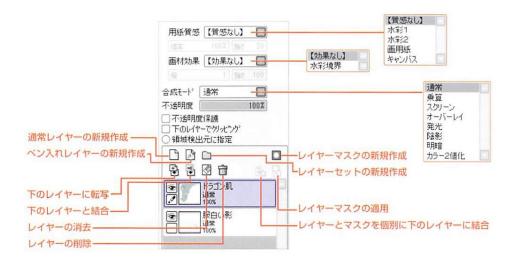
マーカー
マーカーのようにインクの色が紙に染み込むようなタッチで塗ることのできるツールです。

消しゴム
不要な部分を消したり、塗り潰した範囲に透明色で描くことができます。通常は透明色で塗りますが、レイヤーが「不透明度保護」に設定されている場合は白色（255,255,255）で塗ります。

バケツ
領域を描画色で塗りつぶすツールです。

2値ペン
エッジのぼけないくっきりした塗りのできるツールです。単色で描きたい時に使用します。

キャンバスアクリル
ブラシ形状の「丸筆」とブラシテクスチャの「キャンバス」を初期設定しているブラシです。キャンバスに丸筆を使ってアクリルタッチのような合成色で塗ることができます。

画用紙アクリル
ブラシ形状の「丸筆」とブラシテクスチャの「画用紙」を初期設定しているブラシです。画用紙に丸筆を使ってアクリルタッチのような合成色で塗ることができます。

クレヨン
にじみ形状の「にじみ＆ノイズ」とブラシテクスチャの「画用紙」を初期設定しているブラシです。クレヨンのような描き味です。

ぼかし
水彩やエアブラシのサブとして使用するぼかし味の良いツールです。

レイヤーパネル

レイヤーとは、複数の透明なシートにそれぞれ別の絵を描き分け、重ね合わせて1枚のイラストを作成していく機能のことです。キャンバスには上に重ねた順番に合成して表示されます。レイヤーごとに用紙質感や画材効果を適用したり、合成モードを設定し、不透明度を調整することができます。

TIPS 「不透明度保護」と「下のレイヤーでクリッピング」

下塗りのレイヤーの上に新規レイヤーを作成して、影やハイライトを塗り重ねていく場合、通常レイヤーを新規作成し、「不透明度保護」と「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると、下塗りの色からはみ出さずに塗り重ねることができます。「不透明度保護」は一枚のレイヤーで厚塗りしていく場合に便利で、「下のレイヤーでクリッピング」はレイヤー数が多くなる場合に修正がしやすくなるという利点があります。

ただし、注意点が2点あります。1つは、「不透明度保護」に設定されているレイヤーの上で「消しゴム」を使用しても、透明に消すことができなくなり、白色で塗るのと同じになってしまいうということです。本来の消しゴムと同じ効果を出したいのであれば、「不透明度保護」のチェックを外してから使いましょう。

2つ目は、「不透明度保護」を使用すると、チェックを外してもはみ出し部分が表示されることはありませんが、「下のレイヤーでクリッピング」ではチェックを外すとはみ出し部分が表示されてしまいます。下のレイヤーと結合するとはみ出し部分の情報は消去されます。

不透明度保護

下のレイヤーでクリッピング

SECTION1.2
IllustStudio

「IllustStudio」は多機能なソフトですが、ここではデジ絵を描くための基本的な機能に絞って概要を紹介します。まずは必要な動作環境を整え、IllustStudioの基本操作を覚えて使いこなせるようになりましょう。

高性能かつ豊富なツールが魅力のお絵描きソフト

「IllustStudio」は、快適に絵を描けるようにこだわったインターフェイス、豊富な加工の機能と多彩なツール、「作業」を減らす効率的な機能が充実しており、デジ絵の初心者からプロまですべてのニーズに応えるペイントツールです。

「IllustStudio」は、(株) セルシスより2009年5月29日に発売された新作ソフトです。

ComicStudioで使えたトーンやフィルタなどの多機能な効果、定規やペンなどの豊富なツールがIllustStudioでも使用可能です。

必要な動作環境

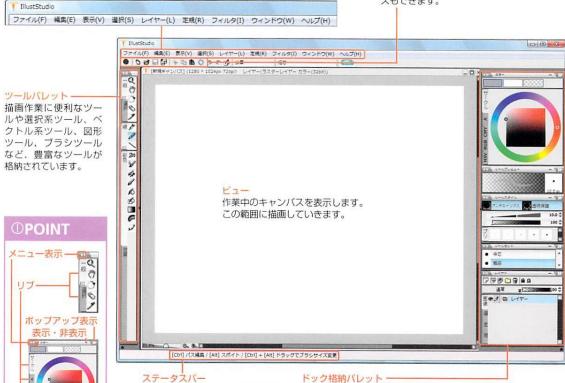
「IllustStudio」のバージョン1.0.4を使用するのに最低限必要なパソコンのスペックは以下の通りです。Windows Vista環境での起動にも対応しています。

OS	Windows XP/Vista
CPU	Windows XP : Intel Pentiumプロセッサ及び互換プロセッサ500MHz以上（1.0GHz以上推奨） Windows Vista : Intel Pentiumプロセッサ及び互換プロセッサ800MHz以上（2.0GHz以上推奨）
メモリ	Windows XP : 256MB以上必須（512MB以上推奨） Windows Vista : 512MB以上必須（1GB以上推奨）
HDD	1GB以上必須。アプリケーションのインストール用：約100MB　作業領域として：約500MB以上
モニタ	1024×768 以上必須（1280×1024以上の高解像度ディスプレイ推奨）　16bit・65536色以上
入力装置	筆圧対応タブレット

無料試用期間とライセンス購入

「IllustStudio体験版」は、シリアルナンバーを入力すると30日間、通常の製品と同様にすべての機能をご利用いただけます。試用日数が30日を過ぎるとファイルの保存や読み込みが不可能になり、使用する権利を失います。30日を越えても継続的に使用したい場合は商品版を購入しましょう。これだけ豊富な機能が充実していて6000円台という破格の安さです。デジ絵の初心者が描画から加工まで一本のソフトで行うには、最適のソフトです。

詳細は以下のサイトを参照してください。

http://www.illuststudio.net/download/istrial/

インターフェイス

IllustStudioの開発・販売元はComicStudioと同じセルシス社なので、インターフェイスがComicStudioと似ています。一度でもComicStudioを使ったことがあるユーザーならば、比較的使いやすいと感じるでしょう。

メニューバー
9種類のメニュー項目があります。作業の開始から終了までの基本操作、描画途中の編集作業、ビューの表示調整、環境設定、カスタマイズなどの基本機能を扱います。

ツールバー
描画作業中に頻繁に使用する機能をボタン配置したバーです。アイコン表示のカスタマイズもできます。

ツールパレット
描画作業に便利なツールや選択系ツール、ベクトル系ツール、図形ツール、ブラシツールなど、豊富なツールが格納されています。

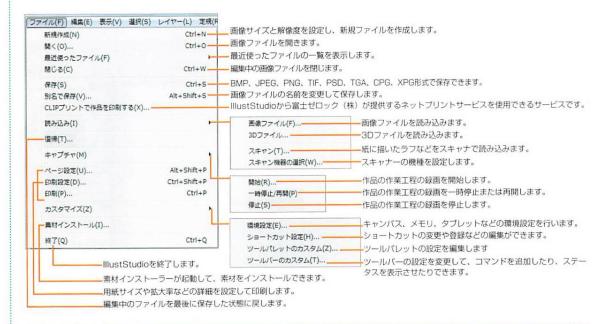
ビュー
作業中のキャンバスを表示します。
この範囲に描画していきます。

①POINT
メニュー表示
リブ
ポップアップ表示
表示・非表示

ステータスバー
選択しているツールなどに応じたショートカットなどの操作情報を表示します。

ドック格納パレット
複数のパレットを格納する領域をドックと言います。カラーパレットやレイヤーパレット、ツールのオプションパレットなど、様々なパレットを格納しています。表示・非表示の切り替えやドラッグでフローティングして使いやすい位置に配置することもできます。

TIPS インターフェイスのカスタマイズ

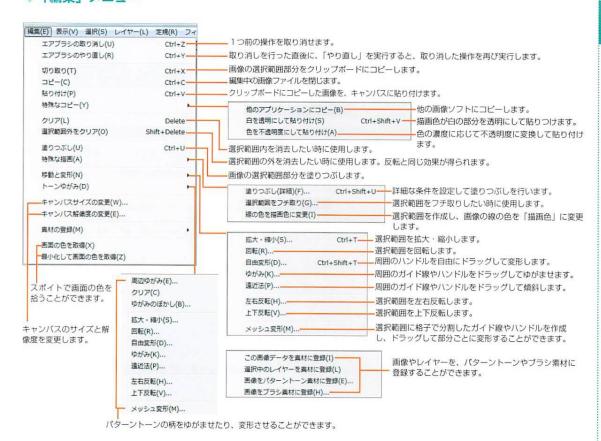
IllustStudioのインターフェイスは、8つのスタンダードなレイアウトを用意していますので、好みのものを選ぶことができます。また、 ツールやレイヤー、カラーなどのパレットを自由に配置したり、作業ウィンドウを左右にまとめてグループ化するなどの自由なカスタマイズが可能です。自分好みの快適なレイアウトを作成したら「ウィンドウ」メニューの「ワークスペースに登録」を選択して保存しておき、何度でも同じレイアウトのインターフェイスを読み込んで使いましょう。

メニューバー

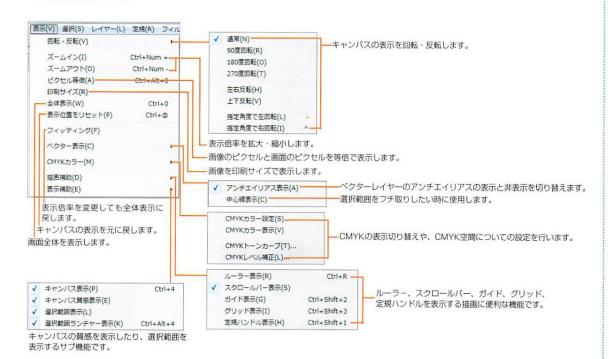
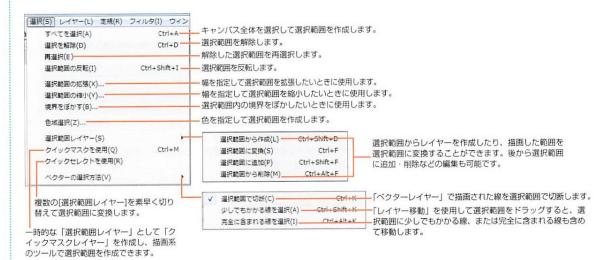
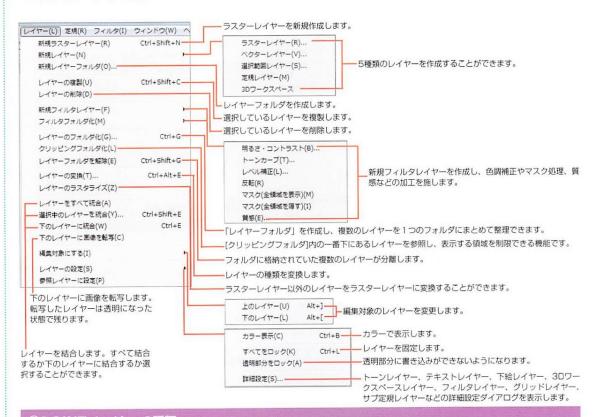
基本操作はメニューバーのコマンドから選択して行います。IllustStudio独自の高度な機能も充実しています。

IllustStudio
ファイル(F)　編集(E)　表示(V)　選択(S)　レイヤー(L)　定規(R)　フィルタ(I)　ウィンドウ(W)　ヘルプ(H)

◆「ファイル」メニュー

①POINT　8種類のファイル形式で書き出し可能

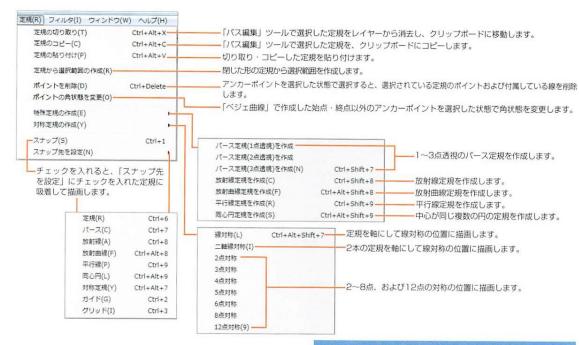
BMP形式（Bitmap）：Windowsの標準のファイル形式です。レイヤーは1つに結合されて保存されます。
JPEG形式：画像を圧縮して保存するファイル形式です。レイヤーは1つに結合されて保存されます。
PNG形式：半透明度を保持したまま画像を圧縮して保存するファイル形式です。
TIF形式：タグと呼ばれる識別子で様々な情報のビットマップ画像を保存することができるファイル形式です。
PSD形式（Photoshop）：Adobe Photoshopのファイル形式です。レイヤー情報を保持して保存できます。
TGA形式（Targa）：トゥルービジョン社のグラフィックボードで使われるファイル形式です。
CPG形式（ComicStudio）：ComicStudio Ver4.0で開くことのできるファイル形式です。
XPG形式（IllustStudio）：IllustStudioのファイル形式です。IllustStudio独自の機能を保持して保存できます。

TIPS　作業行程を録画しよう

IllustStudioでは、作業の工程をムービーファイルに録画する動画キャプチャ機能が付属しています。録画したムービーをプレイヤーで再生したり、WEBページにアップすることも可能です。「ファイル」メニューの「キャプチャ」から「開始」を選択すると、「キャプチャ設定」ダイアログが表示されます。

◆「編集」メニュー

◆「表示」メニュー

◆「選択」メニュー

◆「レイヤー」メニュー

①POINT レイヤーの種類

ラスターレイヤー：ビットマップ系のツールで描画する画像を扱うレイヤーを作成します。
ベクターレイヤー：ベクター系のツールで描画する画像を扱うレイヤーを作成します。
選択範囲レイヤー：選択系のツールで選択した範囲や描画系ツールで描いた範囲を画像に変換してレイヤーを作成します。
定規レイヤー：定規系のツールで描画する画像を扱うレイヤーです。
3Dワークスペース：3Dの画像を扱うためのレイヤーです。

◆「定規」メニュー

TIPS 定規を描画できるツール

ツールパレットの「定規」「曲線」「折れ線」「図形」では、間隔が均等な定規を作成することができます。

◆「フィルタ」メニュー

◆「ウィンドウ」メニュー

ウィンドウ(W)
ヘルプ(H)
ウィンドウ配置(P)
パレット位置を初期化(D)
パレット位置を再選択(W)...
ドック幅を固定(L)
ワークスペースの読み込み(W)
ワークスペースに登録(R)
すべてのパレットを隠す(H) Tab
ツールバー(L)
ステータスバー(S)
ツール系パレット(T)
レイヤー系パレット(A)
カラー系パレット(C)
補助系パレット(B)
CLIP STUDIOを起動(I)
1 新規キャンバス / 61.6%
新規ウィンドウ(N)
編集中のキャンバスを複数のウィンドウで表示します。
フルスクリーンモード(F)
メインのウィンドウを画面全体まで拡大します。
重ねて表示(C)
複数のウィンドウを重ねて表示します。
上下に並べて表示(V)
複数のウィンドウを上下に並べて表示します。
左右に並べて表示(H)
複数のウィンドウを左右に並べて表示します。
パレットの位置をデフォルトの画面の位置に戻して表示します。
初期画面の「ようこそ」ダイアログが開き、インターフェイスのタイプを再び選択できます。
ドックの幅を固定します。
ワークスペース 1(未登録)
ワークスペース 2(未登録)
ワークスペース 3(未登録)
ワークスペース 4(未登録)
ワークスペース 5(未登録)
ワークスペース 6(未登録)
ワークスペース 7(未登録)
ワークスペース 8(未登録)
ワークスペース 9(未登録)
ワークスペース10(未登録)
登録しておいたワークスペースを読み込んで再び表示することができます。
ワークスペース 1(未登録)
ワークスペース 2(未登録)
ワークスペース 3(未登録)
ワークスペース 4(未登録)
ワークスペース 5(未登録)
ワークスペース 6(未登録)
ワークスペース 7(未登録)
ワークスペース 8(未登録)
ワークスペース 9(未登録)
ワークスペース10(未登録)
カスタマイズしたインターフェイスをワークスペースとして10点登録することができます。
ツール(T) F2
「ツール」パレットを表示／非表示します。
ツールセット(S)
「ツールセット」パレットを表示／非表示します。
ツールプレビュー(V)
「ツールプレビュー」パレットを表示／非表示します。
ツールスタイル(L)
「ツールスタイル」パレットを表示／非表示します。
ツールオプション(P) F3
「ツールオプション」パレットを表示／非表示します。
レイヤー(A) F4
「レイヤー」パレットを表示／非表示します。
レイヤープロパティ(B) F1
「レイヤープロパティ」パレットを表示／非表示します。
カラー(C) F9
「カラー」パレットを表示／非表示します。
カラーセット(O)
「カラーセット」パレットを表示／非表示します。
カラーガイド(G)
「カラーガイド」パレットを表示／非表示します。
中間色(D)
「中間色」パレットを表示／非表示します。
ナビゲータ(G) F5
「ナビゲータ」パレットを表示／非表示します。
サブビュー(S)
「サブビュー」パレットを表示／非表示します。
素材(M) F6
「素材」パレットを表示／非表示します。
ヒストリー(Y) F8
「ヒストリー」パレットを表示／非表示します。
アクション(N) F12
「アクション」パレットを表示／非表示します。

カラーパレット

色の作成はカラーパレットで行います。「ウィンドウ」メニューの「カラー系パレット」を選択して表示します。

「カラー」パレット

カラーサークル
輪は色相を指定します。シアン→ブルー→マゼンタ→レッド→イエロー→グリーン→シアンと変化する輪の中から色合いを選びます。「表示」メニューをクリックして選択します。

カラーアイコン
3つのアイコンをクリックして使用する色を選択します。

メインカラー
主に使用する色を設定します。

サブカラー
メインカラーの次に使用する色を設定します。

透明色
透明色を使用する際に設定します。

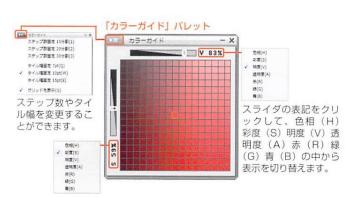
HLS色空間　**HSV色空間**

HLSとは色相「H」輝度「L」彩度「S」、HSVとは色相「H」彩度「S」明度「V」で構成される色合いです。

「A（アルファ）」リブ
不透明度を設定します。

「CMYK」リブ
C（シアン）M（マゼンタ）Y（イエロー）K（ブラック）で設定します。

「RGB」リブ
R（レッド）G（グリーン）B（ブルー）で設定します。

「HSV/HLS」リブ
表示メニューに連動し、「HSV」と「HLS」に切り替わります。

カラーセットのタイトルやウィンドウのサイズをカスタマイズしたり、編集、読み込み、書き出し、登録などを行うコマンドがあります。

「カラーセット」パレット

色の登録
選択している色をカラーセットに登録します。

色の追加
選択している色をカラーセットに追加します。

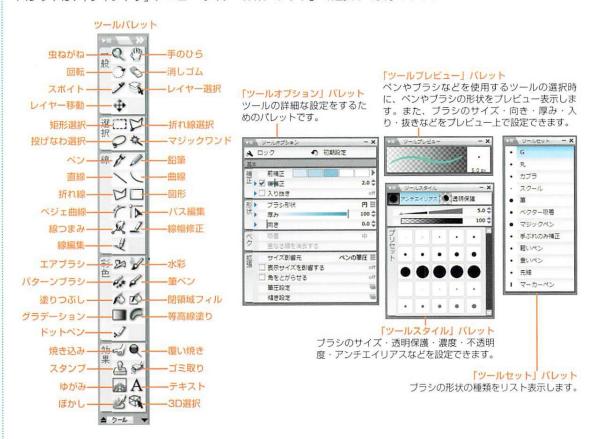
色の削除
カラーセットの色を削除します。

「カラーガイド」パレット

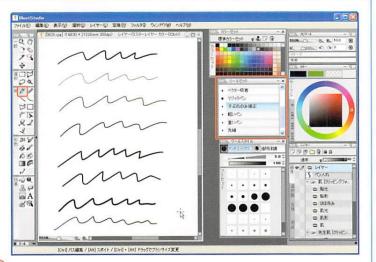
ステップ数やタイル幅を変更することができます。

スライダの表記をクリックして、色相（H）彩度（S）明度（V）透明度（A）赤（R）緑（G）青（B）の中から表示を切り替えます。

「中間色」パレット

ステップ数やタイル幅を変更することができます。

パレットの四隅の枠をクリックして描画色を設定し、中間色を選択します。

ツールパレット

ツールパレットには、描画作業に便利なツールや、選択系のツール、ベクター系のツール、図形や定規系のツール、描画系のブラシツールなど、豊富なツールが種類ごとに分けられて格納されています。その他のツール系パレットは、「ウィンドウ」メニューの「ツール系パレット」で選択して表示します。

TIPS 「ツールセット」パレットのブラシ形状を活用する

IllustStudioの描画系ブラシツールの「ツールセット」パレットには、ブラシごとに豊富に形状が入っています。
同じブラシでも実に多彩な表現が可能になります。
ここでは、「ペン」の「ツールオプション」パレットの設定は同じにして、「ツールセット」パレットのブラシ形状のみ変更して描いてみました。色々描き試してみて画風に合わせて使い分けましょう。

ツールオプションパレット

◆ツールパレット初期設定一覧

デジ絵の描画に特に使用頻度の高い「線」と「彩色」リブのツールを中心に、初期設定を紹介します。

「消しゴム」のツール系パレット設定

キャンバス上をドラッグすると、消しゴムのように画像を消去できるツールです。

「スポイト」のツールパレット設定

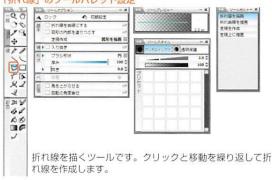
キャンバス上をクリックすると、描画色を取得して「カラー」パレットの描画色に設定できます。

「ペン」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると、ペンのように多彩なタッチの線を描くことができるツールです。

「鉛筆」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると、鉛筆のようなタッチで柔らかい線を描画するツールです。

「直線」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると直線を描くことができるツールです。

「曲線」のツールパレット設定

曲線を描くツールです。ドラッグで直線を描画して両端の位置を動かして曲線のカーブを調整します。

「折れ線」のツールパレット設定

折れ線を描くツールです。クリックと移動を繰り返して折れ線を作成します。

「図形」のツールパレット設定

矩形・楕円・多角形などの図形を描くツールです。対角線上にドラッグすると、任意の図形が描画されます。

「ベジェ曲線」のツールパレット設定

曲線の定規を作成するツールです。コントロールポイントの角度やアンカーポイントの間隔を調整して曲線の形状を作成します。

「パス編集」のツールパレット設定

定規を選択して編集するツールです。描いた後から何度でも定規の移動や再編集をすることができます。

「線つまみ」のツールパレット設定

ベクターレイヤーに描かれた線のカーブやストロークの位置を変更できるツールです。

「線幅修正」のツールパレット設定

キャンバスに描かれた線の太さを後から変更できるツールです。

「線編集」のツールパレット設定

ベクターレイヤーに描かれた線を後から何度でも編集できるツールです。

「エアブラシ」のツールパレット設定

エアブラシのように、インクをスプレーで吹きかけたようなタッチで塗ることができるツールです。

「パターンブラシ」のツールパレット設定

パターンを連続して描画できるツールです。「ツールセット」パレットに様々な形状のパターンが入っています。自分で作ったパターンを追加登録することもできます。

「水彩」のツールパレット設定

水彩絵の具のように、水で溶かした淡い色合いで塗ることができるツールです。

「塗りつぶし」のツールパレット設定

線で閉じられた領域をクリックすると、領域内を簡単に塗りつぶすことができるツールです。

「グラデーション」のツールパレット設定

キャンバス上をドラッグすると、グラデーションを描くことができるツールです。位置や長さなどを調整します。

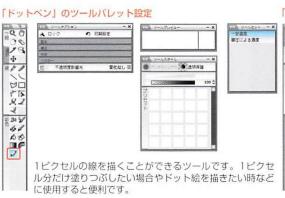
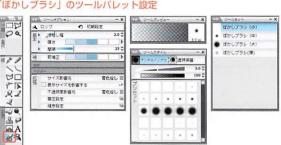
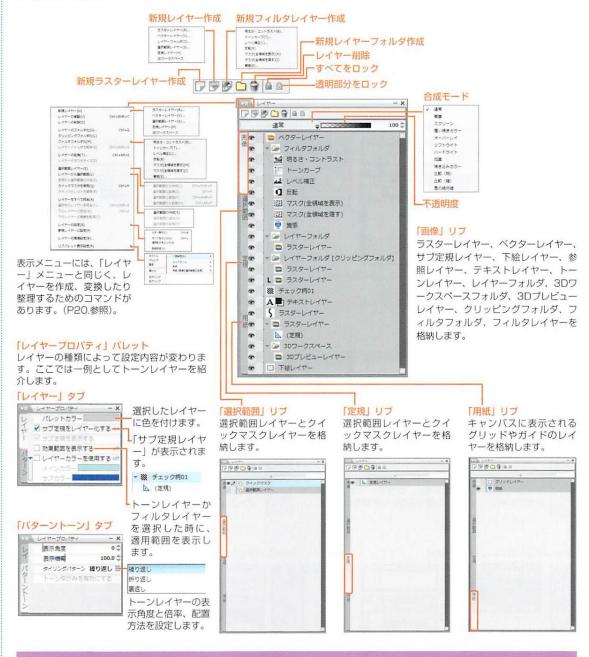
「ドットペン」のツールパレット設定

1ピクセルの線を描くことができるツールです。1ピクセル分だけ塗りつぶしたい場合やドット絵を描きたい時などに使用すると便利です。

「筆ペン」のツールパレット設定

筆ペンで描いたような線を描くことができるツールです。

「閉領域フィル」のツールパレット設定

複数の領域で構成されている場合、1クリックで一度に塗りつぶしできるツールです。細部の塗り残しまできれいに塗りつぶすことができます。

「等高線塗り」のツールパレット設定

2色の線に挟まれた領域をクリックすると、滑らかなグラデーションを作成できるツールです。

「ぼかしブラシ」のツールパレット設定

色の境界をなぞるようにドラッグし、ぼかすことができるツールです。

レイヤーパレット

レイヤーとは、複数の透明なシートにそれぞれ別の絵を描き分け、重ね合わせて1枚のイラストを作成していく機能のことです。キャンバスでは上に重ねた順番に合成して表示されます。IllustStudioのレイヤーパレットでは、レイヤーの種類ごとに4つのリブで分けられて格納されます。各レイヤーの階層と合成モード、不透明度の設定をします。

①POINT レイヤーの種類と色深度

ラスターレイヤー ラスターレイヤー ：カラー32bit、グレー8bit、黒白2bit、黒1bit
ベクターレイヤー ベクターレイヤー ：カラー32bit、黒1bit
選択範囲レイヤー 選択範囲レイヤー ：グレー8bit、黒1bit

補助系パレット

描画作業を便利にするパレットです。使用する時だけ「ウィンドウ」メニューの「補助系パレット」で選択して表示しましょう。

「ナビゲータ」パレット

キャンバスに表示されている画像の表示を管理します。表示の位置、倍率、角度を調整できます。

赤い枠をドラッグするとキャンバスに表示されている画像の位置を移動できます。
Ctrl キーを押しながらドラッグすると赤い枠のサイズを変更できます。

「サブビュー」パレット

彩色の参考になる画像を読み込み、使いたい色を拾うことができます。

「自動でスポイトに切り替え」
マウスをビュー上に置くとマウスが自動的にスポイトに切り替わります。色を拾うと描画色に設定されます。

「読み込み」ボタン
クリックして「ファイルを開く」ダイアログから参考にしたいファイルを選んで読み込みます。

「素材」パレット

デジ絵の描画に使用する様々な素材を登録、管理するパレットです。初期登録されている素材も充実しています。自分で作成した素材の登録もできます。登録した素材はフォルダに分けて管理し、呼び出して使用すると便利です。

「アクション」パレット

複数の操作を記録し、まとめて管理します。よく使用する操作をアクションに記録し、「アクション」パレットの「再生」ボタンをクリックすると、記録した操作を実行できます。

「アクションの追加」
「アクションの削除」
「アクションの再生」
「アクションの記録開始」

「ヒストリー」パレット

操作の履歴を記録し、管理します。操作の項目をクリックすると、その項目の時点まで戻ることができます。
種類別に各リブに分けて表示されているので、失敗して塗り直したい時はもちろん、他の機能を使って違う効果を試してみたい時などにも重宝します。

色の履歴を残すことができる「色」リブ
描画色の履歴を表示します。最新の色が左上に足されます。色の履歴を記録できるのは、お絵描きソフトとしてIllustStudioの優れた特徴の1つです。ぜひ活用しましょう。

SECTION1.3
ペンタブレット

SAIとIllustStudioの機能の中で特に絵描きにとって嬉しいのは、ペンタブレットに連動した機能です。SAIとIlluStStudioをさらに快適に使いこなすために、ここでは、特にペンタブレットのドライバーの設定とソフトの補正機能について便利な機能を紹介します。

ペンタブレットをさらに使いやすく

◆プロパティの設定をカスタマイズ

「スタート」メニューの「コントロール」から「ワコムタブレットのプロパティ」を選択し、お使いのタブレットのプロパティパネルで自分好みの使いやすい設定を行います。ここでは、ワコムのタブレットを紹介します。

Bamboo Fun

Intuos4

「Bamboo Fun」のタブレットプロパティ

ペン先と消しゴムの感触、ボタンを設定することができます。

ボタンの設定に「ポップアップメニュー」を選択すると、項目の追加と削除を行うことができます。

ファンクションキーとタッチホイールの機能を設定します。

「Intuos4」のタブレットプロパティ

ペンの傾きの感度、ペン先の感触、筆圧レベルや、ボタンを設定することができます。

テールスイッチは、「消しゴム」に設定して感触を少し硬くしました。

表示エリアとタブレット操作エリアを最大に設定するとタブレットの最大サイズまで描画に使用することが可能になります。

手ブレ補正と筆圧補正

◆ペイントツールSAI

手ブレを補正する機能のほか、ブラシごとに筆圧を補正できる機能とタブレットのオプション設定があります。

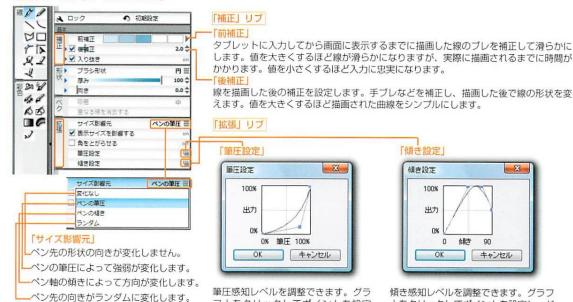
手ブレ補正

「手ブレ補正」は、強さを最大23段階まで設定することができます。
値を大きくするほど線が滑らかになりますが、動作のメモリを消耗します。値を小さくするほど入力に忠実になります。

筆圧補正

描画系のブラシツールのパロメータには、筆圧の硬さ、濃度、サイズなどの詳細を設定することができます。

「オプション」ダイアログの「タブレット」タブ

「その他」メニューの「オプション」ダイアログの「タブレット」タブでは、タブレットの最小筆圧とボタン設定を独自に設定することができます。

◆IllustStudio

描画系のツールのオプション設定パレットには、ブラシごとに筆圧や傾きを補正する機能があります。

描画系ツールの「ツールオプション」

「補正」リブ

「前補正」
タブレットに入力してから画面に表示するまでに描画した線のブレを補正して滑らかにします。値を大きくするほど線が滑らかになりますが、実際に描画されるまでに時間がかかります。値を小さくするほど入力に忠実になります。

「後補正」
線を描画した後の補正を設定します。手ブレなどを補正し、描画した後で線の形状を変えます。値を大きくするほど描画された曲線をシンプルにします。

「拡張」リブ

「筆圧設定」

「傾き設定」

「サイズ影響元」
ペン先の形状の向きが変化しません。
ペンの筆圧によって強弱が変化します。
ペン軸の傾きによって方向が変化します。
ペン先の向きがランダムに変化します。

筆圧感知レベルを調整できます。グラフ上をクリックしてポイントを設定し、ドラッグすると調整できます。上限値と下限値の差が大きいほど柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

傾き感知レベルを調整できます。グラフ上をクリックしてポイントを設定し、ドラッグすると調整できます。

SECTION1.4
ショートカット

特に使用頻度の高い機能のショートカットキーは感覚で使いこなせるようになると作業効率を飛躍的にアップすることができます。ここでは、よく使う機能を未登録のショートカットに割り当て登録する方法も合わせて紹介します。

使用頻度の高いショートカットキーを覚えよう

特に使用頻度の高い機能のショートカットキーは共通しています。覚えて使いこなすと作業効率を飛躍的にアップすることができます。

選択でよく使うショートカット

Ctrl + A	全て選択

アンドゥ関連でよく使うショートカット

元に戻す	Ctrl + Z
コピー	Ctrl + C
貼り付け	Ctrl + V
切り取り	Ctrl + X

ファイルの入出力でよく使うショートカット

Ctrl + N	新規キャンバス
Ctrl + O	キャンバスを開く
Ctrl + S	キャンバスを保存

ペイントツールSAI　デフォルトのショートカットキー一覧

◆メニューコマンドのキー操作

ファイル

Ctrl + N	新規キャンバス
Ctrl + O	キャンバスを開く
Ctrl + S	キャンバスを保存
Shift + Ctrl + S	キャンバスを別名で保存

編集

Ctrl + Z	元に戻す
Ctrl + Y	やり直し
Ctrl + X	切り取り
Ctrl + C	コピー
Ctrl + V	貼り付け

レイヤー

D	レイヤー消去
Ctrl + E	下のレイヤーと結合/レイヤーセットを結合
F	下のレイヤーに転写

Ctrl + F, Alt + Delete	レイヤーを塗り潰す
Ctrl + T	自由変形

選択

Ctrl + D	選択領域の解除
Ctrl + H	選択領域表示
Ctrl + A	全て選択

フィルタ

Ctrl + U	色相･彩度

ビュー

Ctrl + W	閉じる
PageUp, Ctrl + NumLock +, Ctrl + ;	カーソル位置を中心に拡大
PageDown, Ctrl + NumLock -, Ctrl + -	カーソル位置を中心に縮小
H	左右反転
Delete	反時計回り回転
End	時計回り回転
Shift + Ctrl + 0	ピクセル等倍
home, Ctrl + 0	位置リセット
Insert	回転リセット

ウィンドウ

Tab	操作パネルを隠す

その他

F1	カーソル位置の項目に関するヘルプの表示

カラー

X	描画色/二次色切り替え
-	描画色/透明色切り替え

ブラシツール

]	一段階大きいブラシサイズを選択
[	一段階小さいブラシサイズを選択
NumLock 0～9, 0～9	ブラシ濃度10～100

◆メニューに表記されていないキー操作

ビュー関連のキー操作

方向キー	ビューのスクロール
Space +左ドラッグ	ビューのスクロール
Ctrl + Space +左ドラッグ	ビューの拡大矩形ズーム
Ctrl + Space +左クリック	ビューの拡大
Ctrl + Space +右クリック	ビューの拡大のリセット
Ctrl + Alt + Space +左ドラッグ	ビューの縮小矩形ズーム
Ctrl + Alt + Space +左クリック	ビューの縮小
Ctrl + Alt + Space +右クリック	ビューの縮小のリセット
Alt + Space +左ドラッグ	ビューの回転
Alt + Space +右クリック	ビューの回転のリセット

レイヤー関連のキー操作

Ctrl ＋左ドラッグ	レイヤーの移動、選択部分の移動
Ctrl ＋ Shift ＋左ドラッグ	レイヤーの選択＆移動
Ctrl ＋方向キー	レイヤー／選択領域のナッジ（1ピクセル単位の移動）
Ctrl ＋ Shift ＋方向キー	レイヤー／選択領域のナッジ（8ピクセル単位の移動）

レイヤーの不透明部分を選択

Ctrl ＋レイヤーサムネイルクリック	不透明度からの選択領域作成
Ctrl ＋ Shift ＋レイヤーサムネイルクリック	不透明部分を選択領域に追加
Ctrl ＋ Alt ＋レイヤーサムネイルクリック	不透明部分を選択領域から除外
Ctrl ＋ Alt ＋ Shift ＋ レイヤーサムネイルクリック	不透明部分と選択領域の共通領域選択

ペン入れレイヤー共通操作

カーブ/制御点クリック	選択/解除
Ctrl ＋制御点ドラッグ	制御点移動
Ctrl ＋カーブドラッグ	制御点追加移動
Shift ＋カーブ/制御点クリック	ストロークマクロ変形
Alt ＋カーブ/制御点クリック	制御点/カーブ削除
Shift ＋ Alt ＋制御点クリック	マクロ変形制御点ON/OFF
Shift ＋ Alt ＋カーブドラッグ	ストローク移動
Shift ＋ Ctrl ＋カーブドラッグ	ストローク複製移動
Shift ＋ Ctrl ＋制御点間ドラッグ	ストローク連結
Shift ＋ Ctrl ＋ Alt ＋ストロークククリック	ストローク削除
Ctrl ＋ Alt ＋制御点クリック	鋭角点設定/解除

矩形選択ツールのキー操作

Shift ＋左ドラッグ	選択領域の追加
Alt ＋左ドラッグ	選択領域の除外
Alt ＋左クリック	選択領域の除外（自動選択ツール）
Enter	画像変形確定
Esc	画像変形中止
枠角で Shift ＋左ドラッグ	縦横比を維持して変形（サイズ変更モード時）

ブラシツール系のキー操作

Shift ＋左クリック	最後に描画した位置と直線で結ぶ
Ctrl ＋ Alt ＋左ドラッグ	ブラシのサイズを変更する
Alt ＋左クリック	スポイト
右クリック	スポイト

ブラシツール選択

N	鉛筆
B	エアブラシ
V	筆
C	水彩筆/旧水彩
E	消しゴム
A	選択ペン
S	選択消し

※ブラシツールトレイのツールは、通常レイヤー・ペン入れレイヤーともに、 右クリックして表示されるショートカットメニューから「設定」で好みのキーを割り当てることができます。

ブラシツールトレイでの操作

Ctrl ＋ドラッグ	項目の移動
右クリック	メニュー表示
右ドラッグ	項目の移動/コピー/削除
ダブルクリック	設定ダイアログの表示

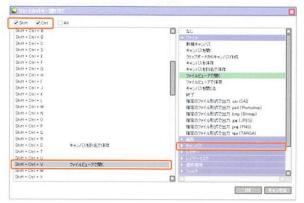
カラーパレットでの操作

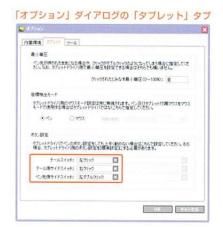
Shift ＋右クリック	色の登録
Ctrl ＋右ドラッグ	色の移動
右クリック	メニュー表示
右ドラッグ	色の移動/削除（カラーパレット外へドラッグ）

ツールシフト

各ツール選択キー押し続ける	該当ツールへの一時切り替え

スライダ固有

Shift ＋ドラッグ	スライダの精密操作
右ドラッグ	スライダの精密操

◆ショートカットキーの変更と登録

ショートカットキーの変更と登録は、「その他」メニューの「ショートカットキー設定」で行えます。

例えば、初期設定では未登録の「ファイル」メニューの「ファイルビューアで開く」に「Shift ＋ Ctrl ＋ V」を割り当てたい場合、左枠の上にある「Shift」と「Ctrl」にチェックを入れ、左枠の中から「V」を選択し、右枠の操作一覧の「ファイル」の中から「ファイルビューアで開く」を選択すると割り当てることができます。

ペンタブレットのサイドスイッチにもショートカットキーを登録することができます。「その他」メニューの「オプション」ダイアログの「タブレット」タブを選択し、「ボタン設定」で設定しましょう。

「ショートカットキー割り当て」ダイアログ

「オプション」ダイアログの「タブレット」タブ

初期状態に戻したい場合は、ショートカットキーの設定が記録されているファイルを削除します。

Windowsの「スタート」メニューの「コントロールパネル」の「フォルダオプション」で「すべてのファイルとフォルダを表示」をチェックします。「マイコンピュータ」→「Documents and Settings」→「パソコンのユーザー名」→「Application Data」→「SYSTEMAX Software Development」→「SAI」にある『keyconfig.txt』ファイルを削除します。

ショートカットキーの設定を変更していない場合は『keyconfig.txt』ファイルは存在しません。

IllustStudio　デフォルトのショートカットキー一覧

◆メニューコマンドのキー操作

ファイル

Ctrl ＋ N	新規作成
Ctrl ＋ O	開く
Ctrl ＋ W	閉じる
Ctrl ＋ S	保存
Alt ＋ Shift ＋ S	別名で保存
Alt ＋ Shift ＋ P	ページ設定
Ctrl ＋ Shift ＋ P	印刷設定
Ctrl ＋ P	印刷
Ctrl ＋ Q	終了

編集

Ctrl ＋ Z	取り消し
Ctrl ＋ Y	やり直し
Ctrl ＋ X	切り取り
Ctrl ＋ C	コピー
Ctrl ＋ V	貼り付け
Ctrl ＋ Shift ＋ V	特殊なコピー/白を透明にして貼り付け
Delete	クリア
Shift ＋ Delete	選択範囲外をクリア
Ctrl ＋ U	塗りつぶし
Ctrl ＋ Shift ＋ U	特殊な描画/塗りつぶし（詳細）
Ctrl ＋ T	移動と変形/拡大・縮小
Ctrl ＋ Shift ＋ T	移動と変形/自由変形

表示

Ctrl ＋ Num ＋ +	ズームイン
Ctrl ＋ Num ＋ −	ズームアウト
Ctrl ＋ Alt ＋ O	ピクセル等倍
Ctrl ＋ O	全体表示
Ctrl ＋ @	表示位置をリセット
Ctrl ＋ R	描画補助/ルーラー表示
Ctrl ＋ Shift ＋ 2	描画補助/ガイド表示
Ctrl ＋ Shift ＋ 3	描画補助/グリッド表示
Ctrl ＋ Shift ＋ 1	描画補助/定規ハンドル表示
Ctrl ＋ Alt ＋ 4	表示補助/選択範囲ランチャー表示

選択

Ctrl ＋ A	すべてを選択
Ctrl ＋ D	選択を解除
Ctrl ＋ Shift ＋ I	選択範囲の反転
Ctrl ＋ Shift ＋ D	選択範囲レイヤー/選択範囲から作成
Ctrl ＋ F	選択範囲レイヤー/選択範囲に変換
Ctrl ＋ Shift ＋ F	選択範囲レイヤー/選択範囲に追加
Ctrl ＋ Alt ＋ F	選択範囲レイヤー/選択範囲から削除

キー	機能
Ctrl + M	クイックマスクを使用
Ctrl + K	ベクターの選択方法/選択範囲で切断
Ctrl + Shift + K	ベクターの選択方法/少しでもかかる線を選択
Ctrl + Alt + K	ベクターの選択方法/完全に含まれる線を選択

レイヤー

キー	機能
Ctrl + Shift + N	新規ラスターレイヤー
Ctrl + Shift + C	レイヤーの複製
Ctrl + G	レイヤーのフォルダ化
Ctrl + Shift + G	レイヤーフォルダを解除
Ctrl + Alt + E	レイヤーの変換
Ctrl + Shift + E	選択中のレイヤーを統合
Ctrl + E	下のレイヤーに統合
Alt +]	編集対象にする/上のレイヤー
Alt + [	編集対象にする/下のレイヤー
Ctrl + B	レイヤーの設定/カラー表示
Ctrl + L	レイヤーの設定/すべてをロック

定規

キー	機能
Ctrl + Alt + X	定規の切り取り
Ctrl + Alt + C	定規のコピー
Ctrl + Alt + V	定規の貼り付け
Ctrl + Delete	ポイントを削除
Ctrl + Shift + 7	特殊定規の作成/パース定規（3点透視）を作成
Ctrl + Shift + 8	特殊定規の作成/放射線定規を作成
Ctrl + Alt + Shift + 8	特殊定規の作成/放射曲線定規を作成
Ctrl + Shift + 9	特殊定規の作成/平行線定規を作成
Ctrl + Alt + Shift + 9	特殊定規の作成/同心円定規を作成
Ctrl + Alt + Shift + 7	対称定規の作成/線対称
Ctrl + 1	スナップ
Ctrl + 6	スナップ先を設定/定規
Ctrl + 7	スナップ先を設定/パース
Ctrl + 8	スナップ先を設定/放射線
Ctrl + Alt + 8	スナップ先を設定/放射曲線
Ctrl + 9	スナップ先を設定/平行線
Ctrl + Alt + 9	スナップ先を設定/同心円
Ctrl + Alt + 7	スナップ先を設定/対称定規
Ctrl + 2	スナップ先を設定/ガイド
Ctrl + 3	スナップ先を設定/グリッド

ウィンドウ

キー	機能
Tab	すべてのパレットを隠す
F2	ツール系パレット/ツール
F3	ツール系パレット/ツールオプション
F4	レイヤー系パレット/レイヤー
F1	レイヤー系パレット/レイヤープロパティ
F9	カラー系パレット/カラー
F5	補助系パレット/ナビゲータ
F6	補助系パレット/素材

F8	補助系パレット/ヒストリー
F12	補助系パレット/アクション

◆ツール関連のキー操作

ツール

M	[矩形選択]
L	[投げなわ選択] → [折れ線選択] の順で切り替え
W	[マジックワンド]
O	[パス編集]
D	[レイヤー選択]
I	[スポイト]
K	[レイヤー移動]
Y	[3D選択]
P	[ペン] → [鉛筆] → [ドットペン] の順で切り替え
E	[消しゴム]
B	[水彩] → [エアブラシ] → [筆ペン] → [パターンブラシ] の順で切り替え
G	[塗りつぶし] → [閉領域フィル] → [グラデーション] → [等高線塗り] の順で切り替え
T	[テキスト]
U	[直線] → [曲線] → [折れ線] → [ベジェ曲線] → [図形] の順で切り替え
@	[線つまみ] → [ゆがみ] → [ぼかしブラシ] の順で切り替え
:	[線編集] → [線幅修正] → [ゴミ取り] の順で切り替え
J	[スタンプ] → [覆い焼き] → [焼き込み] の順で切り替え
H	[手のひら]
R	[回転]
/	[虫めがね]

ツールセット

pagedown	次のツールセットに切り替え
pageup	前のツールセットに切り替え

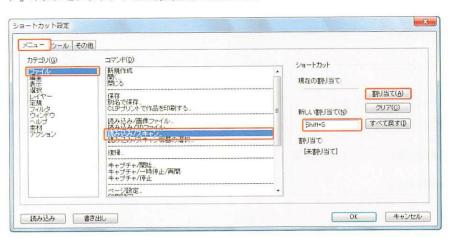
描画ツールオプション

1	入りのON/OFF
2	抜きのON/OFF
3	後補正のON/OFF
[	ブラシサイズを拡大
]	ブラシサイズを縮小

選択ツールオプション

0	すべてのレイヤーを対象・複数参照のON/OFF

定規の操作

Z	定規の拡大
X	定規の縮小
S	定規の回転
A	定規の逆回転
Q	定規の中心の移動

◆ショートカットキーの変更と登録

ショートカットキーが割り当てられていないコマンドに対して、新たに設定して登録することができます。

「ファイル」メニューの「カスタマイズ」から「ショートカット設定」を選択し、「ショートカット設定」ダイアログを表示します。初期設定では未登録の「ファイル」メニューの「読み込み／スキャン」に「Shift＋S」を割り当てたい場合、「メニュー」タブを選択し、「カテゴリ」の「ファイル」を、「コマンド」の「読み込み／スキャン」をクリックします。

「新しい割り当て」をクリックして、「Shift＋S」を入力し、「割り当て」ボタンをクリックすると、新しい割り当てが有効になります。「OK」ボタンをクリックすると、ショートカットキーの設定が反映されます。「クリア」ボタンをクリックすると初期設定に戻ります。

ⓘPOINT お絵描きソフトで描くデジ絵の基本の流れ

例：ペイントツールSAI

STEP1 新規キャンバスを作成

1. 「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択
2. 用紙サイズと解像度を設定して「OK」ボタンをクリック

STEP2 全体的なラフ

1. カラーパネルで色を作成し、描画色に設定する
2. ラフを描く（またはラフを読み込む）

STEP3 線画を描く

方法1：ブラシツールで描く

1. 「通常」レイヤーを新規作成し、「鉛筆」で描く
2. 「消しゴム」で修正する

方法2：ペン入れツールで描く

1. 「ペン入れ」レイヤーを新規作成し、「ペン入れ」で描く
2. ストロークを編集して細部を整える
3. 線画完成後、レイヤーをラスタライズする

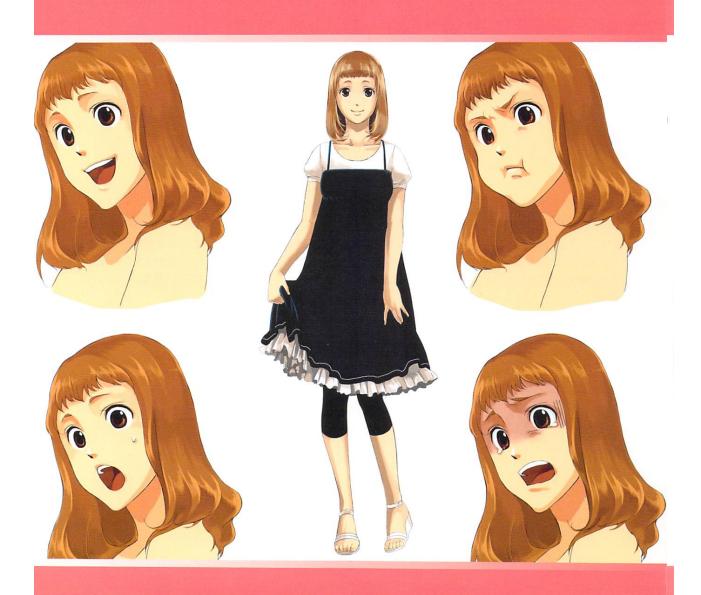
STEP4 下塗り

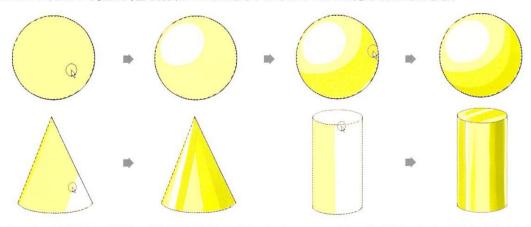
1. 「自動選択」でパーツを大まかに選択
2. 「選択ペン」と「選択消し」で細部を修正
3. 塗りたい色を作成して描画色に設定
4. レイヤーを新規作成して「編集」メニューの「塗り潰し」で塗りつぶす（「バケツ」でも良い）
5. 1〜5の作業を繰り返してパーツごとに下塗りする

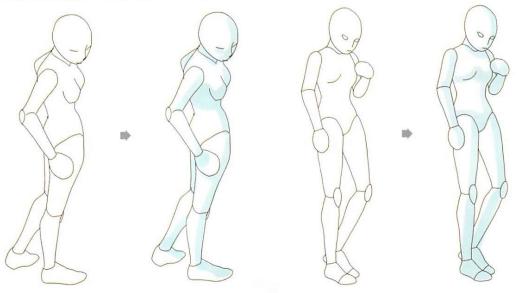
STEP5 本塗り

1. パーツごとに塗り潰したレイヤーの上に通常レイヤーを新規作成し、「不透明度保護」にチェックを入れるか、塗りつぶしたレイヤーの上にさらにレイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」する
2. ブラシツールで影とハイライトを塗り重ねる
3. レイヤーの用紙質感や画材効果を適用する
4. 色調を補正する

STEP6 保存

1. 「ファイル」メニューの「指定のファイル形式で保存」を選択する
2. ファイル形式を選んで保存する

PART2
画力の基礎トレーニング

SAI & IllustStudio Basic Training

SECTION2.1
キャラクターの基本練習

パソコンで上手いデジ絵が描けるようになりたい！と目標を掲げて、とりあえずお絵描きソフトを導入したものの、さてこれからデジ絵を始めてみようかと考えてみると何をすれば良いのかよく分からない、という初心者のために、まずはソフトの高度な機能やテクニックに頼らず、絵の基礎を覚えるトレーニングをしましょう。
Part2では、まず最低限このあたりの基礎を少しでも知っていれば良いというエッセンスを簡潔にまとめました。

立体の練習

球・三角錐・円柱

円を立体的な球に見せるには、一方向から光が当たっているイメージでハイライトと影を入れます。立体感の基本は、どんなに単純な絵でも、必ず一方向から光を当てること、光・中間・影の3階調で表現することから始まります。次に、三角錐と円柱を練習してみましょう。基本はしっかりと覚えておきましょう。

そして、人間の体を単純な立体の集合体だと考えてみましょう。人間の体は球と円柱と三角錐の結合で構成されていると考えると分かりやすくなります。キャラクターを描く場合は実際の人間とは違うので、リアルなデッサンにとらわれすぎなくても良いのです。一番大切なのは「視点」と「ポーズ」です。「キャラクターのどんなポーズをどこから見ているか」を決めてから描きます。常に正しい立体や骨格を意識するように努めましょう。

キャラクターの立体感を単純化する

パソコンで絵が描けるとなると、どんな難しい描き方も思いのままできそうな錯覚を持ってしまいますが、やはり基本中の基本は、立体感を単純化して影とハイライトを単調に描く「アニメ塗り」です。描き始めは、なるべくシンプルなポーズの絵を描く練習をしましょう。視点もポーズも塗り方も単純だからこそ、嘘がつけないところが意外と難しいものです。

TIPS 光の方向

下塗りが終了したところで、影とハイライトを塗る過程に進む前に、光の方向と影の付き方に矛盾が生じないように一定方向から光が当たっていることを意識して、影の付き方を考察しましょう。

プロポーションの練習

人間の全身の比率の「平均」は頭部のほぼ7倍から7.5倍です。直立した時の腕の長さは、手の指先が太腿の中央まであり、腕を広げた時、両腕の距離は身長とほぼ同じです。すべてのキャラクターを現実の人間の身体の比率に置き換えることはできませんが、人体の比率の基礎さえ踏まえておけば、極端に誇張して手足を長くしてみても、デフォルメして幼児体型にしてみても、全身のバランスを取りながら描けるようになります。

表情の練習

キャラクターを活き活きと描く秘訣は表情にあります。喜怒哀楽がはっきりと伝わるように、顔色や影の付き方にもはっきり差を出して描きましょう。

SECTION2.2
描画の基本練習

ここからは、CGならではのブラシツールを使って表現力を付ける練習に入っていきます。

基本

同じ原画をペンタッチと色塗りの差で変化を付けて、ひと味違う作風に仕上げてみる練習です。

ここではIllustStudioのツールを例に紹介していますが、SAIのブラシツールでもタッチを付けて描き分けることが可能です。

A アニメ塗り

B ぼかし塗り

C 水彩塗り

D 厚塗り

ペンタッチの練習

表現したい作風に合わせて、線画を描く際に使用するツールを変更します。それぞれペンタッチに差をつけて描いてみます。

A 鉛筆 粗芯

アニメ塗りの主線は「鉛筆」の「粗芯」● 粗芯 を少し硬めの設定で使います。

B ペン Gペン

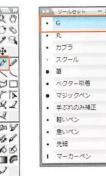
ぼかし塗りの場合は、線と塗りの境界があいまいになるので、線を強調してコントラストを出します。
「ペン」の「Gペン」● G を使います。設定は初期のままです。

C 鉛筆 シャーペン

水彩風の淡い色調に仕上げたいので、線は柔らかく描きます。「鉛筆」の「シャーペン」● シャーペン の設定を少し柔らかめにして使っています。

D 水彩 平筆（軟毛）

厚く塗り重ねていきたいので、線画は描かず、「水彩」の「平筆（軟毛）」● 平筆（軟毛） でラフを描きます。

A 鉛筆 粗芯

アニメ塗りで仕上げる予定なので、線画は重要な要素となります。ラフの線を整理してきれいな線画を描きます。

B ペン Gペン

境界線をぼかして塗る予定なので、線を太めに描き、瞳孔と影の部分にベタを入れました。

C 鉛筆 シャーペン

淡いタッチの水彩塗りで塗る予定なので、線画を赤茶系の色で柔らかく描きます。

D 水彩 平筆(軟毛)

厚塗りで仕上げる予定なので、大まかなラフを描いてそのまま塗りに入ります。線画は描きません。

色塗りの練習

塗り方にも変化を付ける練習です。基本の配色は同じですが、塗りの方法に合うように、明度や彩度を調節したり、色数を足したり減らしたりしながら塗っていきます。

A ペン Gペン

サイズを調節しながら塗ります。

B エアブラシ 筆圧：塗料の量 エア圧

一段階硬くしてサイズを調節しながら塗ります。

C 水彩 平筆（軟毛）

「水彩境界」にチェックを入れてサイズを調節しながら塗ります。

D エアブラシ 筆圧：塗料の量

一段階柔らかくしてサイズを調節しながら塗ります。

パーツごとにレイヤーを分けて塗り分けます。はみ出しを修正したり、塗り残さないように点検しながら塗りました。

線と塗りの境界と、影とハイライトの境界をぼかしながらパーツごとにレイヤーを分けて塗り分けます。

ざっくりと塗り延ばしていきます。「水彩境界」を使っているので、エッジをきれいにぼかすことができます。

絵の具を塗り重ねるような感覚で次第に立体感を出していきます。

A アニメ塗り

それぞれのパーツの質感に合わせて影をつけます。
影の形をはっきり作り、明暗を3階調で塗り分けます。

B ぼかし塗り

はみ出した部分を整理して、影をつけます。ここでも境界をぼかし、柔らかい仕上げを目指しています。

C 水彩塗り

はみ出した部分を整理して、影をつけていきます。淡い色で簡単に明暗を作っていきます。

D 厚塗り

全体に色を入れ、形はっきりさせていきます。コントラストのハッキリした色で明暗を作った後、キャンパス上で塗り混ぜて立体感を出していきます。

A アニメ塗り

瞳の中などを整理して完成です。影やハイライトの境界をぼかさずに、はっきりした色で塗り分けるアニメ塗りで仕上げてみました。

B ぼかし塗り

瞳の中を整理して完成です。線をはっきり強くして、色の境界をぼかし、コミック風に仕上げてみました。

C 水彩塗り

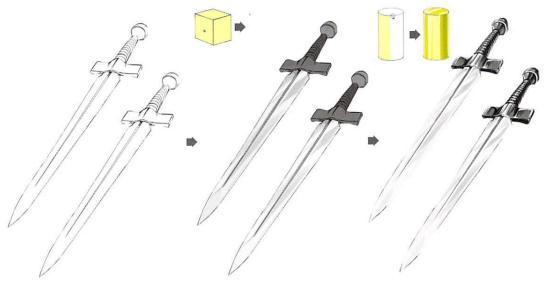
全体のバランスをみて、色が極端に強い部分などがあれば調整をして完成です。明るい色を塗り延ばし、あまり絵が硬くならないように水彩風に仕上げてみました。

D 厚塗り

全体の形を整え、瞳の色を強くしたら完成です。色を塗り重ねていく厚塗りで仕上げてみました。

SECTION2.3
質感の基本練習

一枚のイラストには、様々な質感の物質が含まれています。質感を表現できるようになると絵の幅が広がります。光が一定の方向から当たって陰影ができる方向を意識しながら、空、山、緑、水面、布、金属などの質感の違い、自然物と人工物の違いを描き分けましょう。

Example1　金属の練習

様々な装飾品や小道具を付属しているキャラクターを描く場合、それぞれの質感の違いを陰影の階調と塗り分けで表現します。ここでは一例として、貴金属の質感を描いてみます。金属は硬くて映り込みがあります。

キャラクターのネコ耳、シッポ、腕輪などの装飾品に貴金属の質感をつけてみましょう。

下地を全体的に塗り、光の方向を左斜め上に設定し、影をつけていきます。柔らかい肌と硬い金属を意識して描きましょう。

一番明るいハイライト部分を塗ります。金属は周囲の風景が映りこみ、線の様な影をつくっていきます。濃いラインのとなりに光を入れると金属らしく見えます。

西洋の剣は日本刀と違い、反りや鍔がなく、真っ直ぐで、中心に血抜きの溝があります。柄の部分の細部を意識しながら描きましょう。

刃は薄くて、柄は厚みがあります。刃は立方体をイメージして斜め直線の光を入れ、柄の部分は円柱を輪切りにして重ねたイメージで凹凸をつけて光を入れていきましょう。

Advanced　アンドロイドを描く

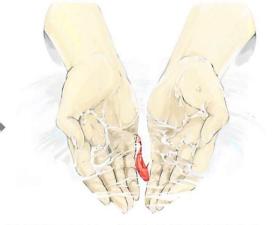
発展課題です。金属の塗り方の基礎をふまえて、全身サイボーグのメカ少女を描いてみましょう。

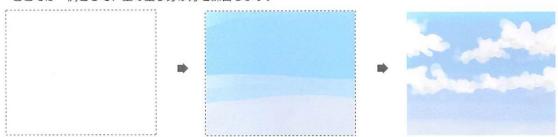
岩元 健一

女の子の柔らかい身体の質感と、金属の硬い対比を意識しながら、厚塗りで描きました。
筆で全体のラフを描き、形状のデザインを決めて描き込んでいく作業の繰り返しです。
くっきり見せたい所は鉛筆を使って描いています。
色は多用せず同系色でまとめます。キャンバス上で塗り混ぜて、「スポイト」で拾いながら使っています。

Example2　水の練習

ここでは一例として、両手のひらで水をすくうシーンを描きます。水は無色透明、不定形で一定していないという性質を表現しましょう。

やや手のひらを曲げて、お椀状にして水をすくうポーズです。
水は水面に映ったもの、水中で形がゆがむ様子、光の反射などで表現します。

水面から出ている部分と水中で形がゆがむ部分の差をつけて、肌の色を塗ります。

大まかに影をつけていきます。水面の境界のラインに注意して厚みをだしましょう。水中は屈折するため像が少しゆがみます。

波紋に映り込む光と影を入れていきます。水面の透明感とゆらめきを表現しましょう。

金魚を泳がせてみました。水面のゆらめきをリアルに表現してみましょう。

Example3 空の練習

ここでは一例として、空の塗り分け方を練習します。

選択範囲を作成し、全体に水色を塗ります。

薄い水色、中間色、青の3段階のグラデーションを塗ります。

白い雲を塗ります。

空は、グラデーションで塗り延ばして境界をぼかす描き方と、雲の形状をはっきり描く描き方があります。

空 雲

空 雲

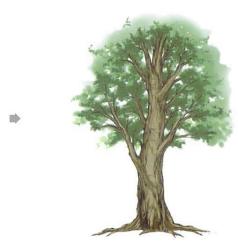
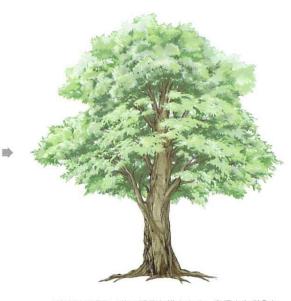
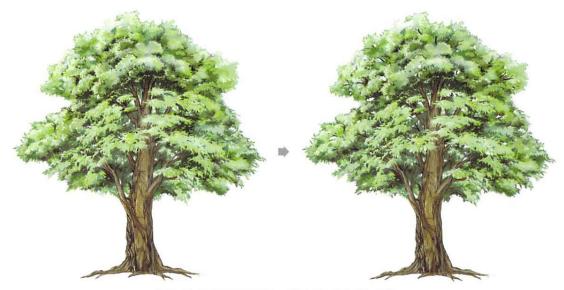
雲も明るい部分と影があり、ボリュームを意識しながら描きます。雲の影は薄い灰色を混ぜて塗りました。

グラデーションで塗り延ばして境界をぼかし、風の流れの強い日の空を表現してみました。

B ぼかし塗り

雲の表現は季節や天候で変わります。
Aの夏の雲は水蒸気を含んでボリュームがあり、形もはっきりしています。
Bの秋の空は全体に形がはっきりせず、風が吹くと刻々と変形していきます。
筆とスポイトを使って、キャンバス全体に色を混ぜ合わせました。ソフトクリームをイメージして描きました。

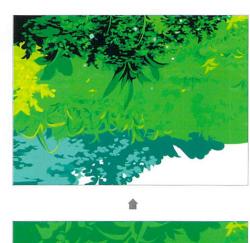
Example4 緑の練習

ここでは一例として、１本の樹木を描いてみましょう。

まずは幹から描いていきます。　太い幹から枝分かれし、上に向かって細く伸びていきます。緑も大まかに塗ります。

緑を大きい面から全体へ塗っていきます。

奥の葉の部分を暗い緑で描きます。

点描で葉を増やして繋らせていきます。先に影になる葉を塗って上からハイライトの葉を塗る作業の繰り返しです。

一番外側の明るい葉の部分を描きます。奥行きを考えながら描きましょう。

明るい緑色で手前の葉を描き、幹をところどころ隠します。

森の中では、木々の間から日の光が差し込み、木漏れ日が地面や木の幹にまだら模様をつくります。

Advanced　自然物を描く

発展課題です。自然をテーマにしたイラストを描いてみましょう。

森の中の憩いの場の彫刻で休憩している男女を描いてみました。彫刻の岩肌は長年の間に変質して緑がかっている風合いを表現しました。

岩元 健一

PART3
画力向上トレーニング

SAI & IllustStudio Advanced Training

SECTION3.1
イラスト完成までの流れ

このPARTでは、ペイントツールSAIとIllustStudioを使って一枚のデジ絵を描く基本の制作手順を紹介します。基本の描画手順はどんなソフトを使っても共通なので、お手持ちのお絵描きソフトが解説に使用しているソフトではなくても練習することができます。SECTIONの最後には背景を簡単に仕上げる練習課題も含まれていますので、本書を参照しながら、CD-ROM収録のデータを開いて実践練習しましょう。

共通の制作手順：STEP1 全体的なラフ→STEP2 線画を描く→STEP3 パーツごとに下塗りする→STEP4 人物を塗る→STEP5 背景を描く→STEP6 仕上げ

多彩なタッチで描く→SECTION3.2～3.4（P.62～143）

ここでは、多彩なタッチで塗り分ける方法を紹介します。IllustStudioは初めて使うという人のために、SECTION3.2には制作手順の動画メイキングが付いていますので、まずは動画を見て基本的なツールの使い方を覚えましょう。IllustStudio独自の多機能なツールを使って仕上げてみましょう。

SECTION3.2　魔術師を描く
アニメ塗り＋ぼかし塗り（P.62～95）

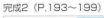
SECTION3.3　傭兵を描く
厚塗り（P.96～119）

SECTION3.4　美少女を描く
混合塗り（P.120～143）

表現力をつける→SECTION3.5～3.7（P.144～223）

「キャラクターはしっかり描きたいけど背景は簡単に仕上げたい」という人のために、SECTIONの最後に、背景をお手軽かつ超簡単に仕上げる方法を紹介します。

SECTION3.5　お絵描き娘を描く
完成1（P.144～163）

完成2（P.164～165）

同じキャラクターをメインにしたイラストでも背景を変えるだけで実に多彩な表現が可能になります。

SECTION3.6　高校生を描く

キャラクター完成（P.166～187）　完成1（P.188～192）　完成2（P.193～199）　完成3（P.200～203）

時間帯や天候の違う空の表現の練習をしてみましょう。

SECTION3.7　ドラゴンと少女を描く

完成1（P.204～221）　完成2（P.222～223）　完成3（P.224～225）

一枚絵を描く→SECTION3.8（P.226～251）　使用ソフト：ペイントツールSAI

最後に、風景を含めた一枚絵を描きます。中東を舞台に繰り広げられる冒険物語です。キャラクター達とモンスターの戦闘の場面です。太陽光線が一定の方向から当たっているので陰影ができる方向を意識しながら、空、山、城、緑、水面、布、金属などの質感の違い、自然物と人工物の違いを描き分けましょう。

SECTION3.8
アドベンチャーワールドを描く
混合塗り（P.226～251）

SECTION3.2
魔術師を描く

illustration●和錆

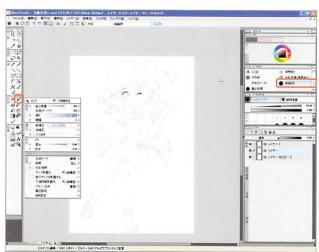
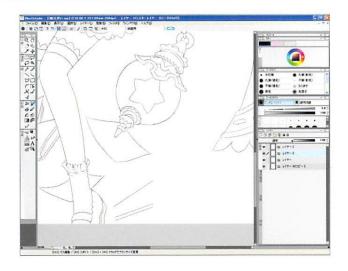
使用ツール：IllustStudio

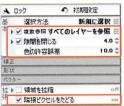
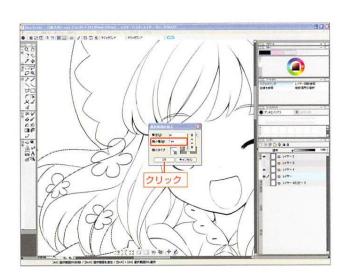
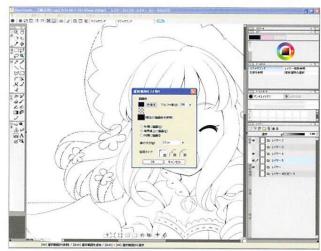
- » STEP1 全体的なラフ
- » STEP2 線画を描く
- » STEP3 パーツごとに下塗りする
- » STEP4 人物を塗る
- » STEP5 魔法陣を描く
- » STEP6 仕上げ

STEP1　全体的なラフ

鉛筆で紙に描いたラフをスキャニングします。ここでは、A4サイズのコピー用紙を解像度「350dpi」で取り込みました。

STEP2　線画を描く

01 ラフのレイヤーの不透明度を「10%」に下げ、上に新規レイヤーを作成してペン入れをしていきます。

02 ペン入れは専用にカスタマイズした「線画用」● 線画用 というペンを使用します。

線画用にカスタマイズしたペン

03 ペン入れしやすいように画面を回転させながら描いていきます。
まっすぐな線を引きたい場合は「直線」、描くのが難しい長い曲線は「曲線」を使うと綺麗に線を描くことができます。

04 一通りペン入れが終了したら、シルエットを目立たせるために線画の周りをふち取りします。
「マジックワンド」をダブルクリックすると表示されるオプション設定を以下のように設定します。
人物の周りを「マジックワンド」で選択します。

「選択」メニューの「選択範囲の縮小」を選択し、「縮小幅」を「1px」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

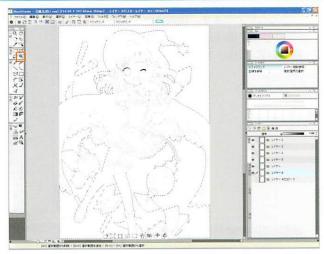
「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」で選択部分をふち取ることができます。描画色を「255」、「境界線上に描画」、線の太さ「2.0」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

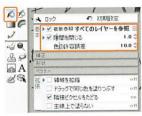
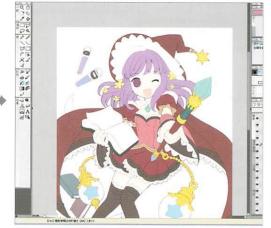
選択範囲をフチ取り
描画色
色指定　アルファ値(H) 255
現在の描画色を使用(F)
外側に描画(O)
境界線上に描画(E)
内側に描画(I)
線の太さ(W) 2.0 px
拡張タイプ
OK　キャンセル
クリック

線画の周りの線が太くなります。

これで線画は完成です。

線画完成

■線画の使用色■

STEP3 パーツごとに下塗りする

01 下塗りします。
「マジックワンド」でキャラクター以外の空白を選択し、「選択」メニューの「選択範囲の反転」を選択して、選択範囲を反転します。新規レイヤーを作成して「塗りつぶし」で色を塗っていきます。

02 あとはパーツ別にレイヤー分けをしながら塗りつぶしていきます。
「塗りつぶし」をダブルクリックすると表示されるオプション設定の「隙間を閉じる」にチェックを入れておくと隙間を最小限にして塗りつぶすことができるようになります。それでも多少塗り残しができるので、線画を非表示にして、塗り残しをチェックしながら作業を進めていきます。

03 面倒な作業ですが、下塗りを丁寧に行っておくと後々楽になるので頑張りましょう。
以上の作業をパーツ別に繰り返します。
すべて塗り終わったら、「フィルタ」メニューの「色調補正」→「色相・彩度・明度」ダイアログを表示し、色の調整を行います。

これで下塗りは完成です。

下塗り完成

STEP4 人物を塗る

下塗りに影や光を塗っていきます。

まず塗る前の準備ですが、レイヤーの「透明部分をロック」のマークを押しておきます。この設定をすることで、下塗りから色がはみ出ることなく塗っていくことができます。

下塗りが一番明るい色になるので、下塗りの色より濃い色で影を塗り重ねていきます。

ブラシは基本的に「水彩」や「エアブラシ」を使って塗ります。

必要に応じてペンのサイズ、不透明度を調整しながら塗り込んでいきます。

日頃から設定を変更して試し塗りをしたりして、自分の理想のペンをカスタマイズしておくことも作業効率のアップにつながります。

「水彩」を元にカスタマイズした「髪の毛用」ブラシ

「水彩」の「なじませ」の設定をカスタマイズしたブラシ

01 肌

肌などのやわらかい部分は、「水彩」の「なじませ」と「エアブラシ」を使ってぼかしながら塗っていきます。

明るめの影から順に影の色を乗せていきます。

■肌の使用色■

02 髪

髪の毛は専用にカスタマイズした「髪の毛用」というペンを使用します。
若干ぼかしが入っていて先が尖ったペンです。細かい線を描くのに適しています。
髪の毛は下塗りと影のレイヤーを分けて塗ります。下塗りのレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。
影用のレイヤーに作成したレイヤーの上で右クリックし、「クリッピングフォルダ化」を選択します。この設定をすることで、下塗りの範囲からはみ出すことなく影の色を塗っていくことができます。

まずは、「水彩」で大まかに影を置きます。

「髪の毛用」・髪の毛用 のペンで細かいラインを入れます。

影用レイヤーの「透明部分をロック」をクリックして、影部分に紫色を入れて立体感を出していきます。

新規レイヤーを作成して髪の毛を描き足していきます。

なじませるために、「エアブラシ」で紫色を入れます。

新規レイヤーに髪の毛に光を入れます。

レイヤーモードを「オーバーレイ」に設定します。

さらに白で光を入れて、髪の毛は完成です。

03 瞳

瞳はキャラクターの命とも言えるパーツなので、丁寧に塗っていきます。
今回は活き活きとした目を目指します。
まずは影の色を乗せます。

目の上部分に「グラデーション」で明るめの紫色を入れます。

目の下部分に明るめのピンク色を入れます。

目の中央にピンクの光を入れます。

レイヤーを「ハードライト」に設定します。

さらに明るい光を足して、微調整をします。

目の部分の線画をピンク系の色に塗ります。

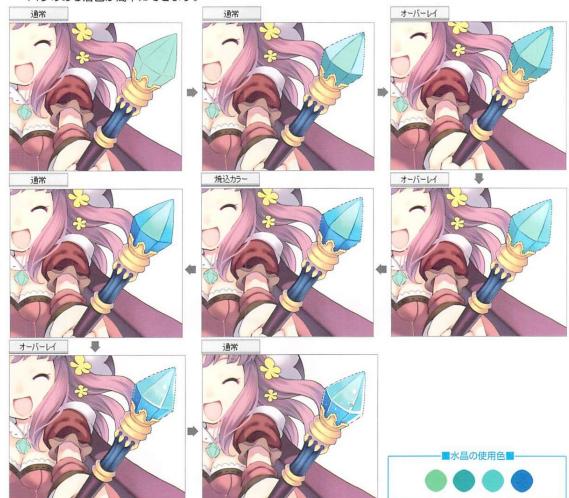
さらに細かい光を入れて目は完成です。

眉毛、口の中を塗って顔は完成です。

04 全身

基本と同様の作業手順で体を塗っていきます。

05 小物

ステッキなど固めのモチーフはまずぼかしぎみに影を塗り、光や逆光（紫）をはっきり入れると重みのある印象になります。

水晶の着色は、レイヤー設定の「オーバーレイ」「焼きこみカラー」「覆い焼きカラー」などを使用するとメリハリのある着色が簡単にできます。

06 本

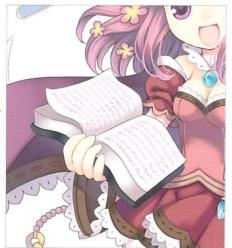
女の子が持っている本に文字を入れていきます。

まずは「ペン」の「ペン」● G を使って適当に象形文字のような模様を描きます。

さらにコピー（Ctrl + C）&ペースト（Ctrl + V）で増やします。サイズを調整します。

左側も同様に描きます。

「透明部分をロック」し、明るめの色、暗めの色をランダムに塗り込みます。

象形文字を少し太くします。
象形文字のレイヤーのアイコンを右クリックし、「レイヤーから選択範囲」→「選択範囲の作成」を選択します。

「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」で選択部分をふち取ることができます。「現在の描画色を使用」をクリックしてピンク色を指定します。「境界線上に描画」、線の太さ「4.0」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

文字にふち取りをして、色を薄くします。
色合いをランダムにし、ぼんやりとした感じにすることで「魔法の本」らしさが出ました。

07 衣装

靴下に縞模様を入れます。新規レイヤーを作成し、「ペン」の「Gペン」を使ってラインを入れて、レイヤー設定を「ハードライト」にして色調整します。

通常

ハードライト

ハードライト

洋服のラインも同様です。

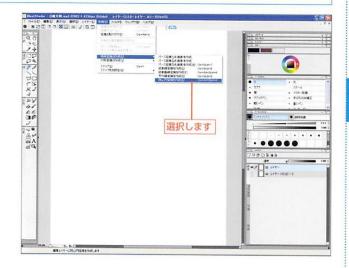
通常

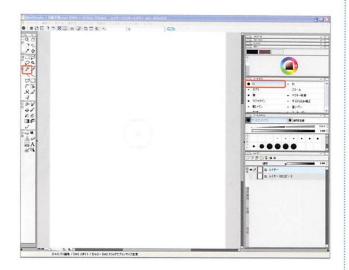
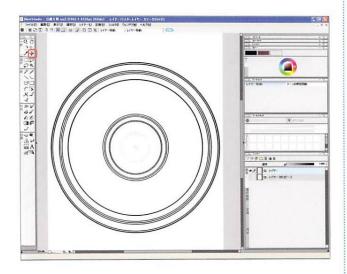
ハードライト

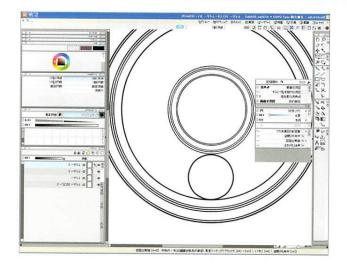
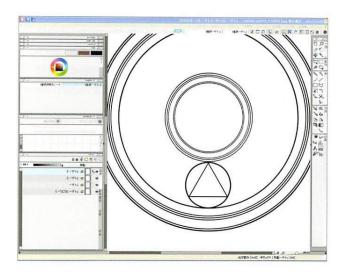
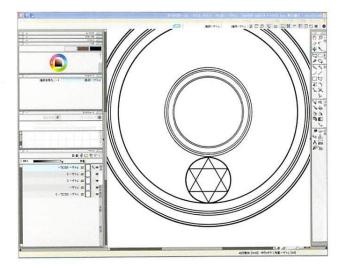
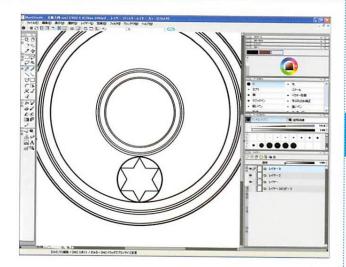
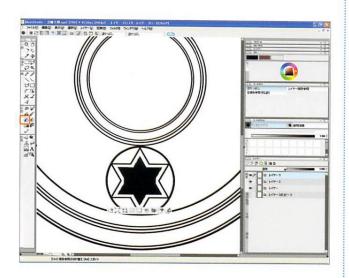
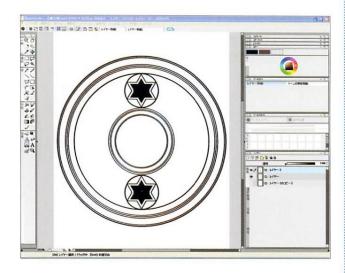
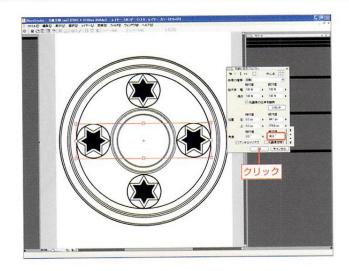
ハードライト

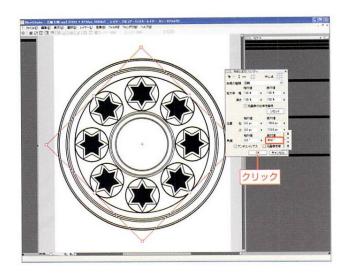
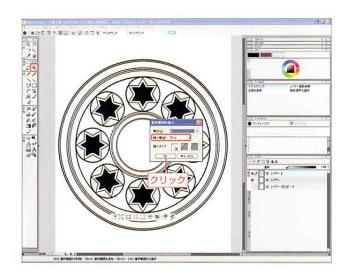
08 背景

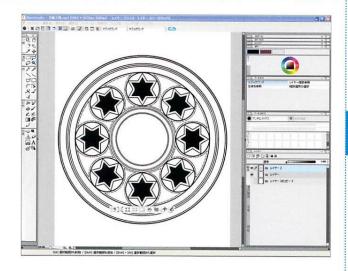
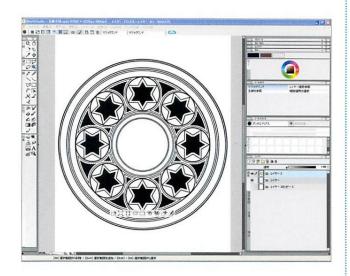
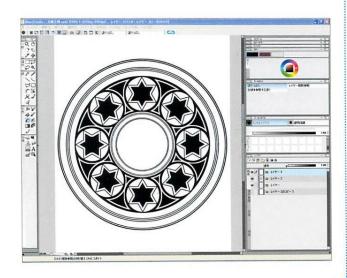
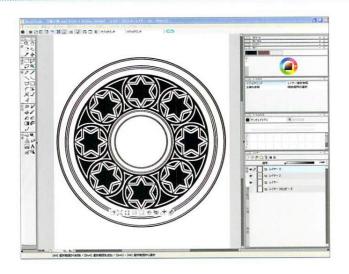
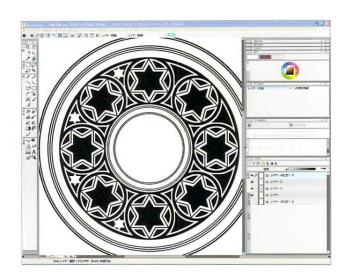
基本と同様の方法で、背景の小物なども塗り込んでいきます。
今回は人物がメインなので小物はあまり塗り込まず、あくまで背景として主張を抑え目にします。

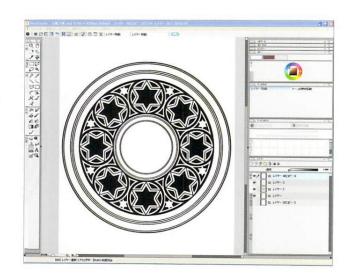
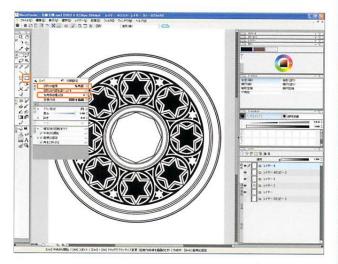
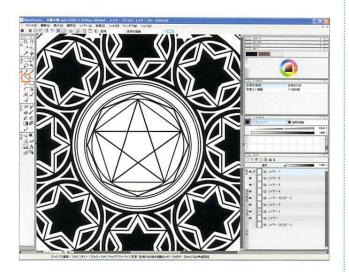
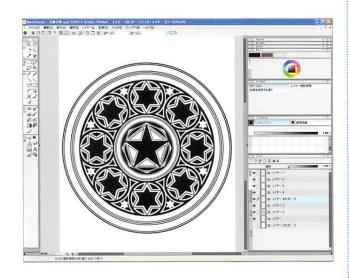
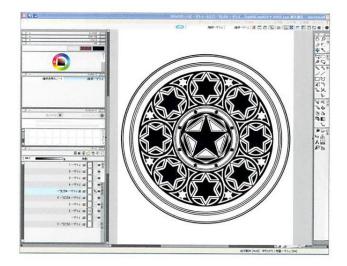
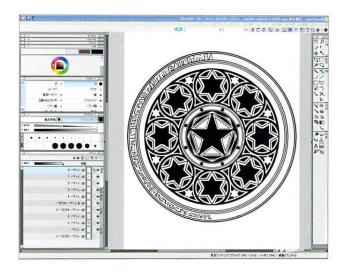
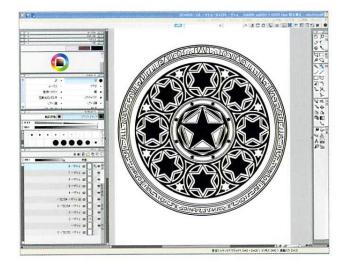
キャラクター完成

STEP5　魔法陣を描く

01 線画を作成

背景に置く魔法陣を作成します。まず新規でキャンバスを作成します。
「定規」メニューの「特殊定規の作成」→「同心円定規を作成」を選択し、同心円定規を作成します。

「ペン」の「Gペン」● G を使用して同心円を描きます。
自動で定規に沿って線が描かれるので簡単に同心円を描くことができます。

「移動」を使って位置を調整します。

さらにこの中に模様を入れていきます。
新規レイヤーを作成します。
「図形」□の「ツールプリセット」から「楕円（線）」楕円(線) を使用して小さい円を描きます。
新規レイヤーを作成し、「図形」□のオプション設定パネルの「図形の種類」から「多角形」を選択し、「多角形の頂点数」を「3」に設定します。

三角形を作成します。

三角形をコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、上下反転させ、位置を合わせます。

内側の部分の線を消します。

内側を選択し、選択範囲を縮小し、「塗りつぶし」で塗りつぶします。
これで六角星が完成です。

コピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）して上部に置き、レイヤーを統合します。

さらにコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、「編集」メニューの「移動と変形」→「回転」を選択します。「移動と変形プロパティ」パネルが表示されます。「角度」を「90度」に設定して回転させてからレイヤーを統合します。

同様にコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）し、「45度」に回転させていくと模様が一周します。

「マジックワンド」で模様の隙間を選択し、「選択」メニューの「選択範囲の縮小」で選択範囲を「20px」縮小します。

「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」でふち取りします。

さらに選択範囲を縮小させ、今度は中を塗りつぶします。

全体のバランスを見てラインの中を塗りつぶします。

六角星の中を塗りつぶします。

小さい六角星を作成し、塗りつぶした部分に置いていきます。

半分置いたところでコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）し、反転させて一周分作ります。
こういった左右対称のモチーフはコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）を利用して作業を短縮していくと楽です。

「図形」 のオプション設定パネルの「図形の種類」から「多角形」を選択し、「多角形の頂点数」を「8」に設定します。内側に八角形を作成します。

頂点を「直線」 で結び、塗りつぶして五角星を作ります。

五角星を選択し、選択範囲を縮小してから塗りつぶします。

内側の円が寂しかったので小さい六角星を同様の手順で配置します。

外円に象形文字を描き込んでいきます。

半分まで描いたところで、コピー（Ctrl＋C）とペースト（Ctrl＋V）で反転させて位置調整をします。

色を調整し、ふち取りをします。

このままだとはっきりしすぎているので「フィルタ」メニューの「ぼかし」→「ガウスぼかし」を選択し、「ぼかす範囲」を「134.7」に設定します。魔法陣のふちをぼかします。

色調整をします。

人物とのメリハリを多少つけるために人物に薄めの色でふち取りし、同様にぼかします。

03 変形

魔方陣を縮小して、本の上に配置します。

このままでは立体的に違和感があるので、変形します。
「編集」メニューの「移動と変形」→「自由変形」を選択して「移動と変形プロパティ」パネルを表示します。「処理の種類」から「遠近法」に設定して魔方陣を変形させます。

「処理の種類」を「回転」に設定変更して、魔法陣を回転します。

さらにこれに「フチ取り」をして「ガウスぼかし」を入れます。
レイヤーの「ハードライト」や「覆い焼き」などを使って光を表現します。

STEP6　仕上げ

01 光

全体のバランスを見て、六角星をコピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）で散らし、ふち取りをして、ぼかし、透明度を調整します。

ステッキの先端に光を入れます。
まずは「エアブラシ」で影を描きます。

その中に白で光を入れ、色を調整して杖の光の完成です。

■星の使用色■

「スプレーブラシ」の「スプレー（大）」●スプレー(大) で全体のバランスを見ながら全体にホワイトを入れます。

レイヤー設定を「オーバーレイ」に変更し、微調整します。
多すぎると画面が逆に汚く見えてしまうので、ほどほどにするように気をつけます。

02 線画調整

線画レイヤーを複製し、「ガウスぼかし」でぼかし、レイヤー設定を「焼き込みカラー」に変更します。
微妙な差ですが、線の彩度が上がりメリハリがつきます。

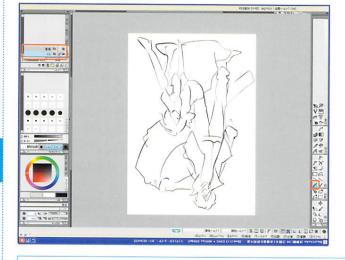
焼込カラー

03 色調補正

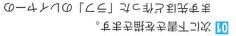
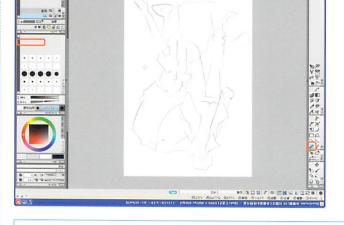
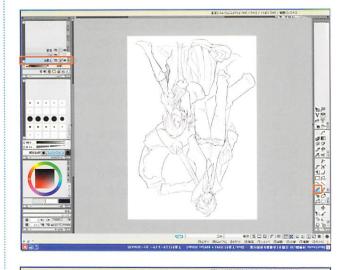
私は液晶タブレットをメインに作業をしていますが、モニタの色の再現度の都合上、最後にサブモニタで色調整を行います。私が使っている液晶タブレットは色が濃い目に見えてしまうので、サブモニタで確認すると実際より色が薄いことが多いのです。

同系色でまとめたので少しメリハリに欠けるため、髪をピンク色からオレンジ色系に、洋服の紫色を強くしました。自分は彩色が苦手でよく色調整を行うので、レイヤーが分かれているとこういった調整がとてもやりやすくなります。

今回は魔法少女ということで、派手めに仕上げるため彩度を高めに調整して、完成です！

SECTION3.3
傭兵を描く

illustration●岩元 健一

使用ツール：IllustStudio

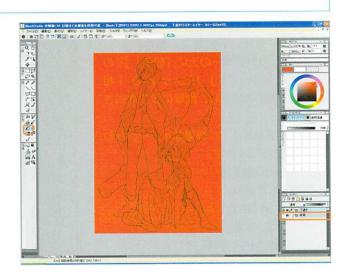
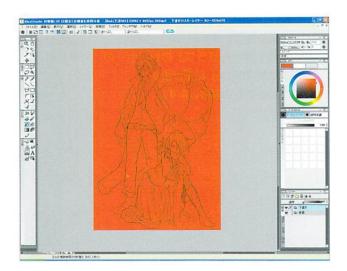
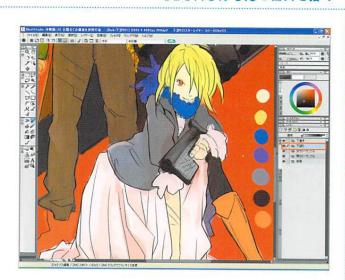
» STEP1 全体的なラフ　» STEP2 下書きを描く　» STEP3 下塗り
» STEP4 描き込み　» STEP5 詳細に描き込む　» STEP6 仕上げ

STEP1　全体的なラフ

新規レイヤーを2つ作成し、それぞれの名前を「背景」、「ラフ」とします。
「ラフ」のレイヤーの上に「鉛筆」の「ツールセット」パレットの「粗芯」• 粗芯 を使用し、簡単にラフを描きます。
物の位置や大きさ、簡単なイメージがわかる程度で十分です。
大きさと位置さえ分かれば、○×△でも問題ありません。
「鉛筆」の設定は初期のままです。
サイズだけを描きやすく変更します。
ここでは「11」で描いています。

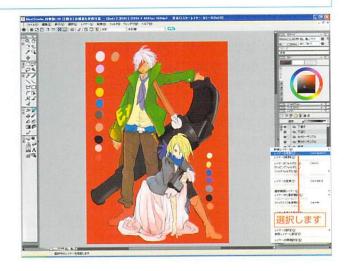
STEP2　下書きを描く

01 次に下書きを描きます。
まず先ほど作った「ラフ」のレイヤーの不透明度を「30%」に下げます。
見やすいところに調節します。

02 新規レイヤーを追加して「下書き」、「線画」など、分かりやすい名前に変更しておきます。
「鉛筆」で下書きします。
今度は形や顔をある程度はっきり描いていきます。
細かい部分は塗りながら考えます。

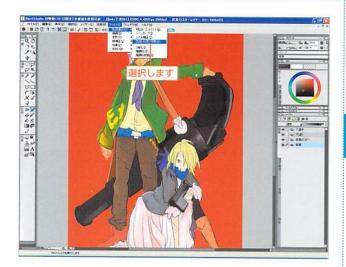
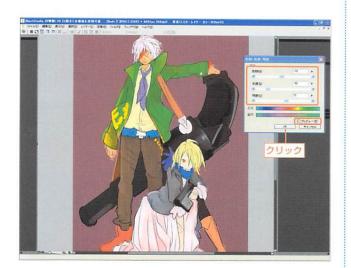
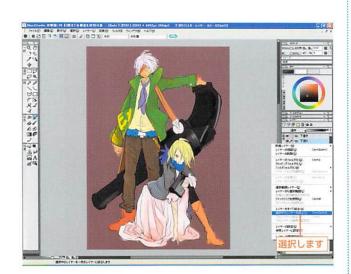
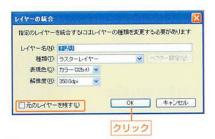
STEP3 下塗り

01「ラフ」のレイヤーを削除して、「背景」のレイヤーを赤く塗りつぶします。
全体の色調を赤味がかかった絵にするためです。
先に背景を塗りつぶしておくと、これから色を塗っていく際に色調の統一感を持たせることができます。
「塗りつぶし」を使うか、または「編集」メニューの「塗りつぶし」（Ctrl＋U）を使うか、「鉛筆」を使って塗りつぶしても良いです。
後で変更できるので、気軽に塗りましょう。
線画が少しだけ向かって左側に詰まっているので、右にずらして位置を調整しました。

02「下塗り」のレイヤーを新規作成してベースの色を乗せていきます。
「水彩」の「ツールセット」パレットの「水彩筆」●水彩筆 を使って塗ります。
この辺りから頻繁にブラシのサイズを変えて作業していくので、ブラシサイズ変更のショートカットを覚えておくと便利です。
Ctrl＋Alt キーを押したままにすると、画面のブラシサイズの円のアイコンが大きくなります。左右にスライドさせて、任意のサイズに調節します。
直感的に調整ができるので便利です。

03 一気に色を塗っていきましょう。
ここは時間をかけず、勢いよく進めていきます。
色ムラや、はみ出しはあまり気にしないで、全体に色を塗り進めていきます。
新規レイヤーを作成してカラーサンプルを作ってみました。
キャンバス上で混ざったり、混ざった色を「スポイト」で拾って使ったりするので、原色の色とは違った印象になるはずです。
「スポイト」もよく使うのでショートカット（Alt）を覚えておくと便利です。

以上で下塗りは完了です。

下塗り完成

STEP4　描き込み

01 まずは背景の赤色が強すぎるので調節します。
ただし、下塗りの時に塗った色は背景の色を利用しているので、キャラクターの被っているところは、現在の色を残します。
「背景」のレイヤーを選択して、右クリックし、「レイヤーの複製」（Ctrl＋Shift＋C）を選択します。

「背景」のレイヤーのコピーができ上がります。

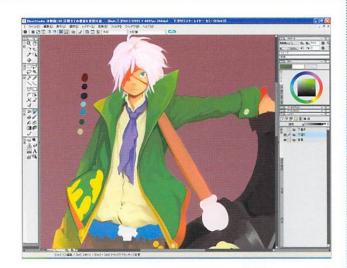
下塗りのカラーサンプルは邪魔なので削除しました。
「背景」のレイヤーを非表示にして、「背景のコピー」レイヤーのキャラクターに被る部分を消していきます。
消すと背景は白くなります。
「背景」のレイヤーを再び表示すると、背景が赤くなります。

02 この赤色を調節します。
「フィルタ」→「色調補正」→「色相・彩度・明度」を選択してダイアログを表示させます。
スライダーを調節して背景の色を変更します。
ダイアログ内にある「プレビュー」にチェックを入れて、プレビューを見ながら色調を調整して「OK」ボタンをクリックします。

Shift キーを押しながら「下塗り」と「背景のコピー」の2つのレイヤーを選択して、右クリックでメニューを表示します。
「選択中のレイヤーを統合」（Ctrl＋Shift＋E）を選択します。

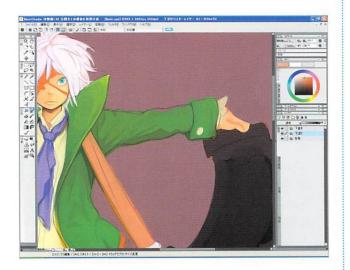
さらにダイアログが表示されますが、「元のレイヤーを残す」のチェックを外し、任意のレイヤー名をつけて「ＯＫ」ボタンをクリックします。
これでレイヤーが「背景」「下塗り」「下書き」の3つになります。

03「消しゴム」を使います。
設定は初期のままです。
下塗りの線画から大きくはみ出ている部分を消していきます。
はみ出しは大した問題ではないのですが、一旦整理するためにも消してみます。

04 「水彩」で描き込んでいきます。
基本的には「塗って、なじませる」の繰り返しです。
色はキャンバスから「スポイト」で拾って使います。
「下塗り」のレイヤーにそのまま描き込んでいきます。
少し立体感が出るように描いていきます。
分かりやすいところで、顔の凹凸や、あごの下の影などを描いてみます。
下書きを表示したり非表示にしたり、半透明にしたりしながら確認していきます。

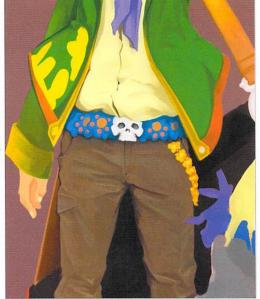
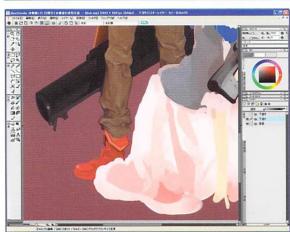
徐々に立体感を出していきます。線画を非表示にしても顔立ちが確認できるようになってきました。

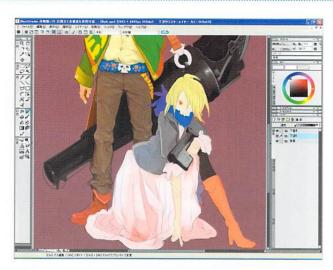
新たに追加した色を、とりあえず空いている部分に置いておきます。
基本は「色を塗る」→「キャンバス上で混ざった色をスポイトで拾う」→「中間をぼかす」の繰り返しです。

05 04の方法で上半身を描いていきます。

ボンヤリした部分をキャンバス上のジャケットの緑、整理したい部分周辺の色を拾いながら整えていきます。
ディテールや柄は、後から描き加えていくことができるので、まずは形を整えて陰影をつけていきます。
ここでは下塗りの色から明度と彩度を下げた色を使い、あとはキャンバス上で混ざった色を拾って描いています。

上半身をある程度塗りました。

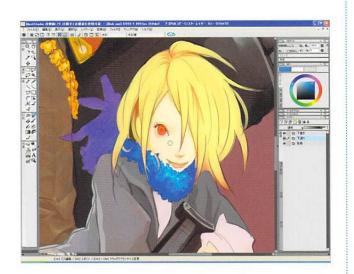
06 銃、左手、ショルダーベルトを描いていきます。
手は、キャンバスから色を拾い、形を整えます。

銃も同様に色を拾い、形を整え、大きな明暗をつけて立体感をつけていきます。
少しだけイメージを固めるために、模様をつけてみました。

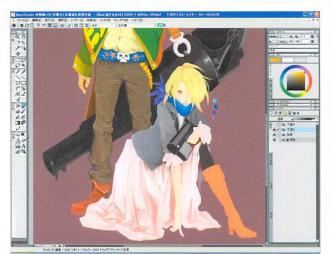
07 下半身と右手を描いていきます。パンツに陰影をつけていきます。
パンツのベースの色に対して、明るい色、暗い色をキャンバスから拾って明暗をつけ、色をなじませていきます。
しわの形はそれらしくなれば良いでしょう。
緩い明暗だけ意識しながら描いています。
パンツに限ったことではありませんが、分からなくなったら、写真の資料を探しましょう。
右手を描きます。形を整え、左手から色を拾って、単純な明暗で塗り分けています。

08 ベルトのお花とドクロを描きます。
それぞれベースの色の上から、少し明るい色を置いて描き起こしていきます。
小さいアイテムなので大まかで良いでしょう。

09 右足、ブーツを描きます。
これも小さいアイテムなので特にこだわらず、単純な明暗で描きます。
寂しい感じがするので、折り返し部分の裏地にラインを入れてみました。

右足の後ろから飛び出している銃の先を整えました。

10 次は女の子を描いていきます。
まず銃の形状からリアルに描き出していきます。
手前にいるので、後ろの男の子に負けないように描いていきます。
線画を表示したり非表示にしたりしながら形を整えていきます。
描き方は基本的には男の子と同じです。

線画を非表示にしてみました。
非表示にしても形状がはっきり分かるぐらいを目安にします。

11 顔を描きます。
眼と唇を塗って、鼻の影を描きます。
線画を非表示にしても確認できるくらいにまで描き込みます。

12 次に首周りのフワフワしたストールを描きます。
ベースの色の上に、同系の明るい色を置いていきます。
ブラシをトントン叩くようにして、色を乗せていきます。
その時に混ざった色を「スポイト」で拾い、なじませていきます。
次に暗い色を乗せて、同じように描いていきます。

13 端にある羽のような部分を描きます。
暗い色に明るい色で、短いストロークを重ねて描き起こしていきます。

14 次に体を描きます。
ジャケットの襟が落とす影の部分を描きます。
しわの雰囲気を弱い明暗で書き加え、全体の雰囲気を出していきます。
そのままの勢いでスカートも描いてしまいます。
メリハリをつけて整えます。

キャラクターの全身を表示して、全身のバランスを整えましょう。

顔がボンヤリしているので、さらに描き足してはっきりさせます。

15 ブーツと銃を描きます。
ベースの色に対して、明暗で形を描き起していきます。

銃の細部を描きます。
ディテールは描きながら考えています。

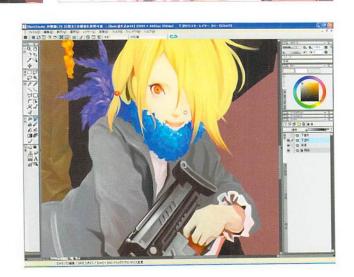
全体表示にして、画面全体を眺めながらバランスを整えましょう。

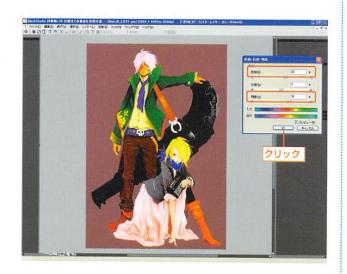
描き込み完成です。

描き込み完成

STEP5　詳細に描き込む

仕上げ作業は、「水彩」と「エアブラシ」を使って描きます。

01 細かい部分をもう少し整えてみます。
男の子の眼帯に模様を描き、髪の毛を少し整えました。

銃をリアルに描き出します。

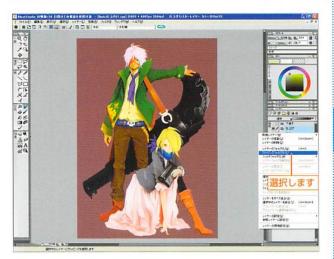
女の子の瞳に描き加え、銃と髪の毛を整えました。

02 全体的に淡いので、少し強くします。
「下塗り」のレイヤーを複製します。
複製したレイヤーのモードを「焼き込みカラー」に設定します。

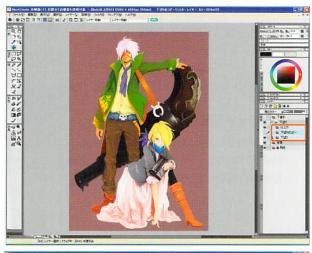
「フィルタ」メニューの「色調補正」から「色相・彩度・明度」を選択します。

「色相・彩度・明度」ダイアログの「色相」と「明度」のスクロールバーを「+30」に設定し、「OK」ボタンをクリックします。

レイヤーの不透明度を「36%」にします。

STEP6　仕上げ

01 新規レイヤーを作成し、名前を「仕上げ」にします。

02 Shift キーを押しながら「仕上げ」、「下塗りコピー」、「下塗り」の各レイヤーを選択して、右クリックでメニューを表示させます。
「クリッピングフォルダ化」を選択します。
この設定をすることで「仕上げ」レイヤーに描いたものは、クリッピングフォルダ内の「下塗り」レイヤーの描画部分にしか反映されなくなります。

03「エアブラシ」を選択し、「仕上げ」のレイヤー上に色を置いていきます。
設定は初期のままです。

04「仕上げ」のレイヤーのモードを「ソフトライト」に設定して、不透明度を「60」に下げます。
男の子の武器が少し明るくなりました。

05「下塗り」のレイヤーと「下塗りコピー」のレイヤーと「仕上げ」のレイヤーを統合し、名前を「仕上げ」とします。

06 最後にもう少し手を入れます。
男の子の武器とショルダーベルトの形状のアウトラインを描いてみたり、一部のディテールを描き込んだりしました。

07「水彩」を使って背景をトントン叩くようにしてグラデーションを作ります。

08 羽のようなものを空中に飛ばしてみました。
背景の色を少し変えて完成です。

完成

STEP2　線画を描く

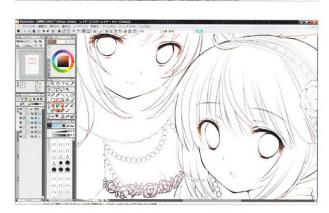
01 ラフから線画を起こす

ラフのレイヤーの不透明度を「20%」まで下げ、レイヤーを新規作成して「乗算」に設定します。

「鉛筆」のサイズ「6.0」で、ラフのバランスが悪い箇所を修正しつつ線画を描きます。

重なる箇所はレイヤーを分けて描くと、はみ出した箇所を消しやすくなります。

胸元の薔薇模様も、太目の「鉛筆」で描きました。

傘の曲線の部分は、「曲線」のサイズ「1.0」を使いました。

02 線画の色変更

線画レイヤーの透明部分をロックし、目元や花など線画が黒く浮いてしまいそうになる箇所を明るい色で塗ります。

胸元の薔薇模様は、「水彩」で光が当たる部分に明るい色を塗りました。

線画完成

STEP3　パーツごとに下塗りする

01 色分け

線画レイヤーの下に新規レイヤーを作り、パーツごとに塗りつぶしてツールで下地の色分けを行います。

「塗りつぶし」の「ツールオプション」パレットの「基本」タブの「複数参照 すべてのレイヤーを参照」に設定し、「拡張」タブの「領域を拡縮・2.0」に設定しておくと、線画レイヤー以外にもパーツごとに色を塗ることができ、線画の下の塗り残しがなくなります。

それでも塗りきれなかった細かい部分は、「鉛筆」などで塗りつぶします。

パーツが多すぎてレイヤーが増え過ぎた場合は、重ならない部分のレイヤーを統合します。

胸元とベルトの透けている生地の部分は、塗った後にレイヤーの不透明度を「50%」まで下げました。

02 髪

サイズの大きめな「水彩」で、大まかに影を描きます。

新規レイヤーを作成し、レイヤーのモードを「スクリーン」に設定します。光が当たる部分を入れます。

新規レイヤーを作成し、レイヤーのモードを「乗算」に設定します。「水彩」の「ツールオプション」パレットの「補正」タブの「入り抜き」にチェックを入れ、一番濃くなる影の部分を描きます。

薄紫で照り返しを入れます。
遠くにあるものは影を細かく塗らず、薄紫で塗りつぶすと奥行きが出ます。
同時に前髪の毛先を、不透明度を「17%」に下げた「水彩」で肌色に塗りました。色が暗い髪色の場合、こうすることで透明感が出て目元が明るくなります。

金髪に影を入れる場合も、同様にレイヤーのモードを「乗算」に設定して塗ります。
ハイライトを入れる場合は、「オーバーレイ」に設定してから、光が当たる部分に塗っていきます。

新規レイヤーを作成し「乗算」に設定し、傘の影になる部分に紫の影を入れます。
他の箇所の塗り方もほぼ同様です。

線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、サイズ「9.0」の「鉛筆」で髪の細かい線を追加します。
単色のままだと浮いてしまうので、「レイヤー」パレットの「透明部分をロック」を押した状態にして、毛先などに濃い色を塗り馴染ませるようにします。

03 瞳

「水彩」の不透明度を「26%」に下げて、グラデーションになるように濃い色を塗ります。
白目の影も入れました。

■瞳の使用色■

さらに濃い色で、瞳の縁と中心と輪郭を入れます。

■瞳の使用色■

明度が高い色で薄く光を入れます。

■瞳の使用色■

レイヤーを「オーバーレイ」に設定して、瞳の下の部分に光を入れます。

線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「鉛筆」でハイライトの白を入れます。

「オーバーレイ」に設定して、さらにハイライトの下に光を入れます。

白目の影も追加しました。

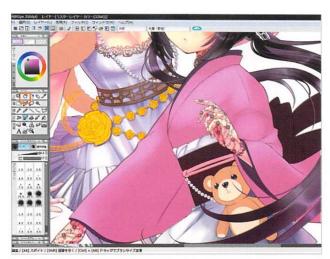
04 ドレスと袴

「水彩」と「ぼかしブラシ」で大まかに影を入れます。

「水彩」でもう一段階暗い影と照り返しを入れます。

新規レイヤーを作成し、「スクリーン」に設定します。しわに沿って光を入れます。

タイツが少し透けて見えるように、肌色を追加しました。
新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。サイズ「10.0」の「鉛筆」でタイツのストライプを描きました。

同じ色の袴も同様に塗ります。

05 着物

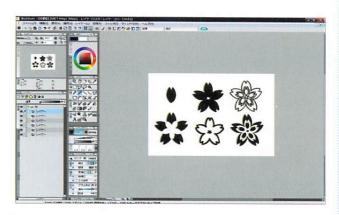
まず明るくなる部分を「水彩」で大まかに塗ります。
明るすぎたので不透明度を「65%」に下げて調節しました。

「水彩」と「ぼかしブラシ」で影を塗ります。
大まかに塗れたら「レイヤー」パレットの「透明部分をロック」して赤紫だけでなく青味がかった色も上から塗ると深みが出るようになります。

ふちに薄紫も入れました。

白で適当に塗った後、「ぼかしブラシ」で色を伸ばして雲模様を描きます。
「レイヤー」パレットの「透明部分をロック」して影をつけました。
白が目立ったので、不透明度を「90%」に設定します。

新規レイヤーを作成し、「オーバーレイ」に設定して不透明度を「70%」に下げます。サイズ「10.0」の「鉛筆」で川模様を描きました。
均一にたくさんの線が引けない場合、コピー（Ctrl＋C）&ペースト（Ctrl＋V）で微妙にずらしていけば綺麗に見えます。
「選択」メニューの「選択範囲の拡張」→「塗りつぶし」で、所々太い線にしてみました。

新規レイヤーを作成し、「加算」に設定して不透明度を「50%」に下げます。「パターンブラシ」の「ツールセット」パレットの「にじみスプレー」を使用します。「ツールオプション」パレットの「散布」を「780」、「密度」を「1」に設定して、光模様を入れました。

桜模様を描きます。
1つのパターンの桜模様を作ります。
レイヤーを選択し、「編集」メニューの「特殊な描画」→「選択範囲をフチ取り」などの機能を使って、1つのパターンから色々なバリエーションを作ります。

「編集」メニューの「自由変形」を選択し、「プロパティ」パレットの設定を使って着物のしわに沿うように変形しながら、5つのパターンを貼り付けていきます。
新規レイヤーを作成し、「加算」に設定を変更して不透明度を「20%」に下げます。細かい花びらも加えました。

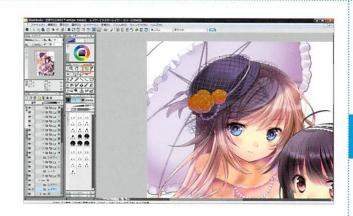
アクセントが欲しいので、花びらを加筆します。新規レイヤーを作成し、「加算」に設定し、不透明度を「70%」に下げます。大きめの花びらを「鉛筆」で描写しました。

PART 3

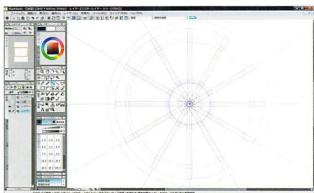
06 装飾品

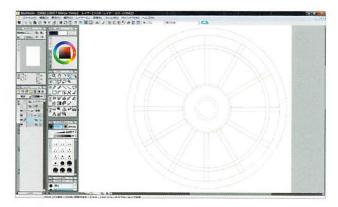
帯の模様は「矩形選択」を使って四角く塗りつぶした後、変形させて柄を入れました。

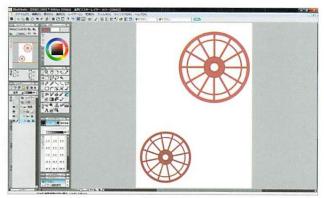
他のパーツも今までの塗り方と同様、塗り進めていきます。
大まかな薄い影→濃い影→照り返し→光沢の順です。

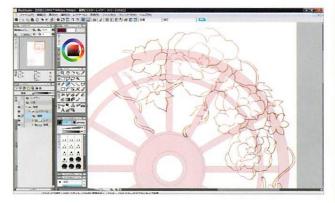
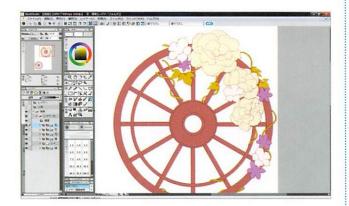
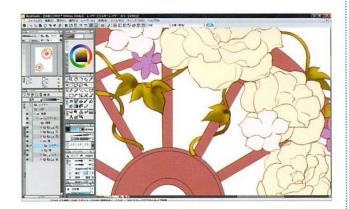
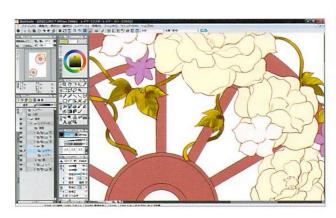
07 傘

「水彩」、「ぼかしブラシ」、「鉛筆」を使い分け、光を入れます。
下地が濃い色なので、影は白く塗った後に、「消しゴム」の不透明度を「31%」に下げてつけます。
薔薇の模様を描きます。
不透明度「90%」に下げたレイヤーに「鉛筆」で模様が入るラインを塗り、「消しゴム」で適当に薔薇模様を描きます。
「乗算」でさらに影を付けます。

最後に「オーバーレイ」のレイヤーを作り、「エアブラシ」でオレンジやピンクの淡い光をかけて人物の塗りは終了です。

人物完成

STEP5　背景を描く

01 歯車を描く

「定規」メニューの「特殊定規の作成」から「同心円定規を作成」を選びます。画面中心に丸い「同心円定規」が現れます。カーソルが「同心円定規」にスナップしますので円を描きたい場所にカーソルを移動し、同心円を描きます。サイズ「3.0」の「鉛筆」を使いました。

次に、「定規」メニューの「対称定規の作成」から「12点対称定規」を選びます。「直線」で線を引きました。

はみ出た箇所を消し、右上に配置して線画の完成です。

「塗りつぶし」で色分けした後、複製して左下にも配置します。

02 植物を描く

歯車のレイヤーの不透明度を下げ、サイズ「6.0」の「鉛筆」で線画を描きます。
人物に被ってしまう部分は省略します。

「塗りつぶし」で三種類の花と葉を色分けします。

影と明るい部分を、「水彩」と「ぼかしブラシ」で濃淡を付けながら塗っていきます。

葉は、影→明るい部分→暗い影の順に塗りました。

花は滑らかな影の部分と濃い影の部分を使い分け、メリハリをつけます。
人物主体なので細かくは塗りません。

歯車の影も加えて、人物レイヤーと合わせてみました。

03 背景にグラデーションをかける

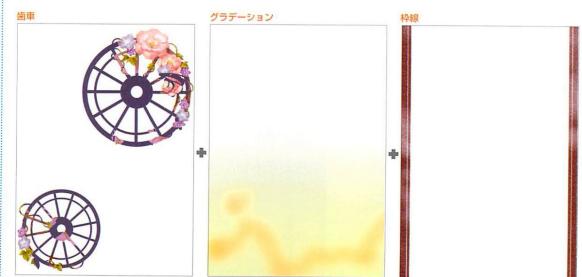
白一色では単調だったので、下部分に薄橙色を「グラデーション」で塗りました。

さらに「乗算」レイヤーを作成し、「エアブラシ」で橙色をもやの様に入れました。
ほぼ人物で隠れるのでまばらに入れます。

04 枠を作る

「矩形選択」で両端を選択して塗りつぶします。

「直線」で白いラインを引きます。

「レイヤー」メニューの「新規フィルターレイヤー」→「質感」→「まだら模様１」を選択して、枠部分だけに質感をつけます。

枠の色が目立ちすぎたので、上部分を白くぼかしました。

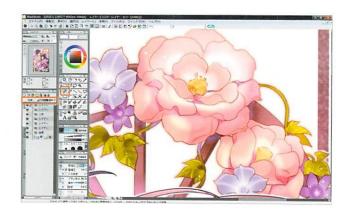
背景は３つのレイヤーに描画して合成します。

背景完成

背景と人物完成

STEP6 仕上げ

人物レイヤーと歯車レイヤーをそれぞれふち取りします。
まず人物レイヤーを範囲選択し、「編集」メニューの「特殊な描画」から「選択範囲をフチ取り」を選択し、白く塗りつぶします。

「フィルタ」メニューの「ぼかし」から「ガウスぼかし」を選択し、「ぼかす範囲」を「11.0」に設定してぼかします。
人物が背景から浮き出るようにしました。

歯車には橙色の境界線を引き、「ガウスぼかし」をかけて「乗算」に設定し、背景に馴染むようにします。

さらに人物レイヤーと同じように白の境界線を引き、人物レイヤー同様枠から浮き出るようにします。

新規レイヤーを作成し、「加算」に設定して不透明度を「80%」に下げます。サイズの小さい「鉛筆」で花周辺などに白い光の粒を描きます。

最上層に新規レイヤーを作成し、「塗りつぶし」で暖色に塗りつぶします。
レイヤーを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を「7%」に下げて色味を統一しました。

■使用色■

全体にかかっている「オーバーレイ」以外のすべてのレイヤーを統合し、統合したレイヤーを複製します。複製したレイヤーに「ガウスぼかし」をかけ、不透明度を「20%」まで下げて下のレイヤーに重ねます。

アップにしなくては分からないのですが、少しだけぼやけてにじんだ印象になります。

ぼかしをかけたレイヤーをさらに複製し、不透明度を「12%」まで下げ、「オーバーレイ」に設定して完成です。

完成

SECTION3.5
お絵描き娘を描く

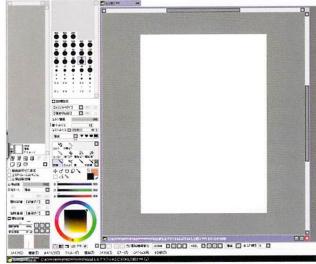
illustration●藤森ゆゆ缶

使用ツール：ペイントツールSAI

» STEP1 全体的なラフ
» STEP2 線画を描く
» STEP3 パーツごとに下塗りする
» STEP4 人物を塗る
» STEP5 背景を描く
» STEP6 仕上げ
» TRAINING トーンの練習

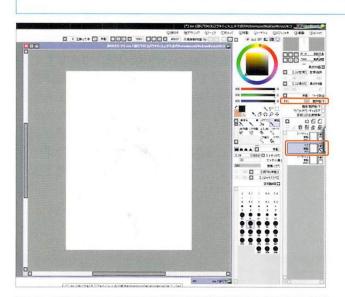
STEP1 全体的なラフ

01 イメージスケッチ

B4サイズのコピー用紙にラフを描きます。今回の絵は「お絵かきをするヘッドホン娘」ということで、実際使用したもののほかに3枚ラフを描いています。

02 スキャナで取り込む

使用するラフをスキャナで取り込みます。ラフなので「200dpi」くらいの解像度でもOKです。形式は「psd」ですが、SAIが読み込める形式であれば何でもかまいません。また、SAIはRGB形式しか取り込めないので、グレースケールで取り込んだ場合はRGB形式に変換しておきましょう。

03 新規キャンバスを作成する

SAIを起動し、「ファイル」メニューから「新規キャンバス」を選択します。既定のサイズを「A4」、解像度を「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。このキャンバスをすべての下地とします。

04 ラフをコピーして貼り付ける

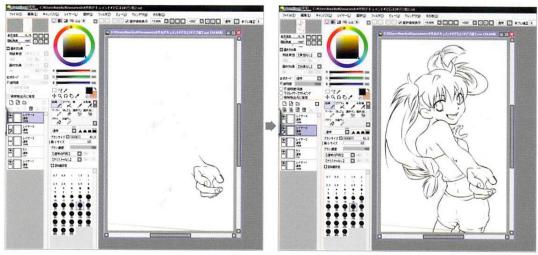
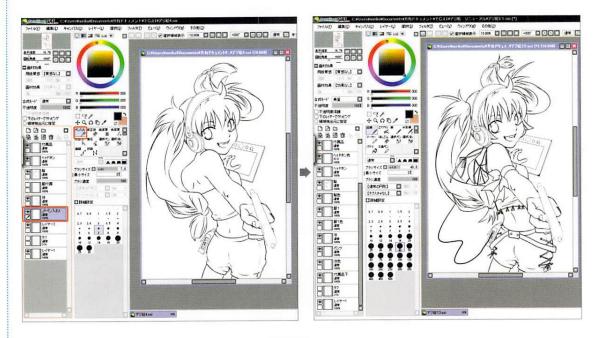
「ファイル」メニューの「キャンバスを開く」を選択し、先ほど取り込んだラフを開きます。「選択」メニューの「すべて選択」（Ctrl＋A）でラフのすべての範囲を選択し、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）を実行します。新規レイヤーを作成し、「編集」メニューの「貼り付け」（Ctrl＋V）でラフをペーストします。

ラフを拡大します。

STEP2 線画を描く

01 ラフのレイヤーの不透明度を「20%」に下げて、上に新規レイヤーを作成します。

02 「手ブレ補正」を「8」に設定します。「鉛筆」のサイズ「16.0」を使用します。黒（R000, G000, B000）で線画を作成します。線画の段階からレイヤー分けをします。

新規レイヤーを作成し、身体から描き始めます。

03 新規レイヤーを作成し、髪を描きます。同様に、手を描きます。
「身体」、「髪」、「手」をレイヤー分けして線画を描きました。
手を分けたのはラフの段階で手が少し小さいので修正したいと判断したからです。すべてのレイヤーを表示し、全身のバランスを見ながら「手」のレイヤーを拡大して調整します。

04 ヘッドホンなどの無機物を描きます。無機物の場合は、「ペン入れ」レイヤーを新規作成します。あとからベジェで修正できる「ペン入れ」 で作成した方がきれいになります。
「ペン入れ」レイヤーにヘッドホンを描きます。下に通常レイヤーを作成し、統合します。下の透ける線が気になる場合は、パーツ分けの項（P.149参照）にあるような色レイヤーの作成をします。

05 同様にヘッドホンのアームの部分、タブレットなども作成します。
他にも服の小物を描き込んで、線画は完成です。

線画完成

STEP3 パーツごとに下塗りする

パーツ分けは線画を描く段階で終わっているのですが、ここでは下塗りをするレイヤーを作成します。

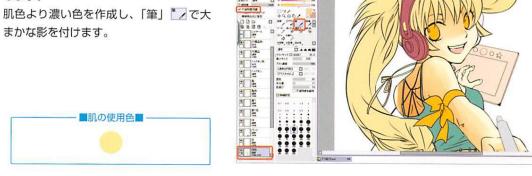
01 体のレイヤーの下塗りレイヤーを作成します。まずは線を閉じるために穴が開いている部分に線を引きます。このとき他の部品との抜けがないように気をつけてください。

02 「自動選択」を使用して外の部分を選択します。
「選択」メニューから「選択領域の反転」を選択します。

03 線画の最下層に通常レイヤーで「体色」を作成し、薄い肌色で塗りつぶします。

04 髪も同じように、線を閉じてから、「自動選択」で外の部分を選択し、範囲を反転します。
「髪」レイヤーの下に「髪色」レイヤーを作成し、「バケツ」で髪の色を流し込みます。

それぞれのパーツについて下塗りのレイヤーを作成しました。
新たに「目」レイヤー、体と分離しきれていなかった「パンツ」レイヤーなども追加で作りました。

下塗り完成

STEP4　人物を塗る

01 肌

まずは肌の色から取りかかります。「体色」レイヤーの「不透明度保護」をチェックします。
肌色より濃い色を作成し、「筆」で大まかな影を付けます。

■肌の使用色■

さらに濃い影を作ります。

頬に赤みを入れます。「体色」レイヤーの上に通常レイヤーを作成し、合成モードを乗算に設定し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
薄いピンク色を作って「筆」で頬や関節などを塗ります。こうすると血が通っている印象になります。

「鉛筆」でハイライトと一番影の濃い部分を入れます。「鉛筆」で入れることによって肌の色がしっかり締まります。

■肌の使用色■

02 瞳

新規レイヤーを作成し、白目の灰色を塗ります。

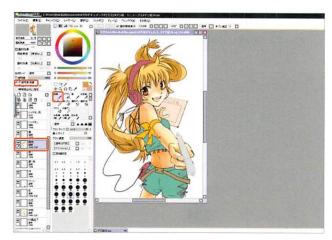
「不透明度保護」にチェックを入れて、「筆」で白を塗ります。さらに「鉛筆」でハイライトを際立たせます。

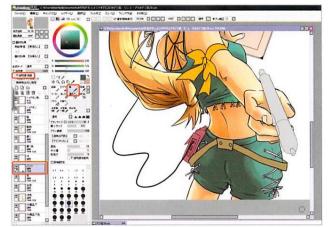
「目」のレイヤーに、「エアブラシ」 を使って「乗算」で塗ります。

瞳孔と光彩を「鉛筆」 で描き加えます。

レイヤーの最上部に通常レイヤーを作成します。「光」レイヤーと名前を付けました。「鉛筆」 で白を塗り、ハイライトを入れます。

03 髪

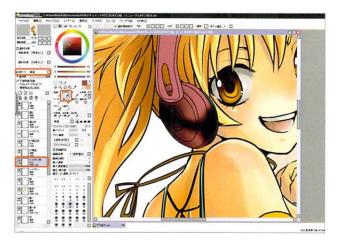
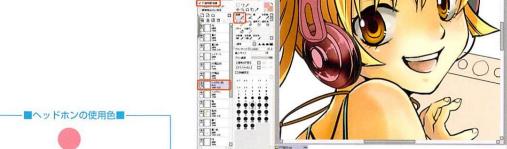
「髪色」レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れて、「鉛筆」で大まかに髪の影を塗ります。

髪は面積が広いので影色の変化が必要です。「エアブラシ」を「乗算」に設定して影を濃くします。

ハイライトと一番強い影を「鉛筆」で入れます。

04 服

服は柔らかな素材なので、影は最初から「筆」を使います。服のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れ、少し濃い色を作り、影を「筆」で塗ります。

「鉛筆」でハイライトと影を入れます。

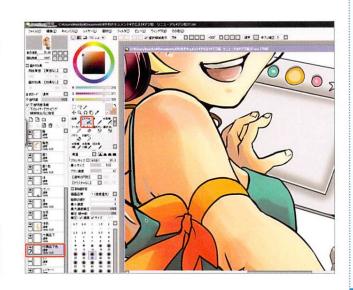
■服の使用色■

「筆」でバンダナもしっかり描きます。

05 ヘッドホン

ヘッドホンは金属素材です。レイヤーの合成モードを「乗算」に設定して、「エアブラシ」で影を塗ります。

「鉛筆」でハイライトを入れます。角に沿ってハイライトを入れると、それらしくなります。

中央部分を光らせてみます。中心部に白を「鉛筆」で塗ったら、最上部の「光」レイヤーに「エアブラシ」で白を塗ります。

アームの部分の材質は革なので「エアブラシ」を使用します。「エアブラシ」の「乗算」で影を付けたら、「筆」で整え、「鉛筆」でハイライトを入れます。

06 タブレット

タブレットペンはプラスチック素材です。Shift キーを押しながら塗ると直線になるのを利用して、「エアブラシ」で影をつけます。きっちり角になっている部分は「鉛筆」で塗ります。

タブレットのパレットも同様です。Shift キーを押しながら塗る「直線影塗り」を利用してまっすぐな影を作ります。

最上層の「光」のレイヤーに「エアブラシ」の白で光らせてみました。

大まかな塗りは以上です。
色の抜けがないか背景に色を加えてみました。

■背景の使用色■

周囲と差がなくて瞳の色がぼやける感じがするので、瞳の色と腕のリボンの色を変更しました。

07 線の色変更

線画の線は、黒「100%」なので、非常にはっきりしています。和らげるために線画の色を変えます。
全線画レイヤーの不透明度を「50%」まで落とします。

肌の色にもうひとつニュアンスが欲しいので、肌は線画を暗い赤色にします。
体の線画のレイヤーの上に通常レイヤーを作成し、「バケツ」で塗りつぶします。そのレイヤーを体のレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると、線画が赤くなります。目が弱くなってしまうので、赤で塗りつぶしたレイヤーの赤で塗りつぶした部分だけ、「鉛筆」で黒く塗ります。

こんな感じになりました。

08 装飾品

通常レイヤーを作り、飾りを作ります。まずは黒で描いていきます。
「不透明保護」にチェックを入れて塗ります。
「エアブラシ」と「鉛筆」で光らせてみました。

新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。「飾り」のレイヤーの下に作成して飾りの影を塗ります。影は紫で入れると軽くて爽やかな影になります。

全体図がこちらです。

09 虹の光

タブレットから光があふれている感じにします。最上層に新規レイヤーを作成し、「鉛筆」で光の流れを描きます。

さらに描き込み、モードを「明暗」に設定します。新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」で虹を円状に描いたら「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

さらに上にレイヤーを作成し、「オーバーレイ」に設定します。虹の光で照らされている感じを出します。

STEP5 背景を描く

01 通常レイヤーを作成し、ツタの模様を描きます。
レイヤーの透明度を下げてなじませたり、さらに上から直線を描いて複雑にしてみました。

02 背景を非表示にします。「自動選択」の「領域検出先」を「キャンバス」にしてクリックすると、人物以外の部分が検出されます。
「選択」メニューの「選択領域の反転」を選択して反転します。

03 新規レイヤーを作成し、「バケツ」で灰色を流します。

04 「レイヤーの移動」で灰色のレイヤーを移動させ、人物の影を作ります。
余分な部分は「消しゴム」で消します。
消した背景を復活させると、下図のような感じになります。

背景のツタ模様

＋

キャラクターと影

➡

STEP6 仕上げ

光レイヤーに髪の筋を入れます。
髪の浮遊感が出ます。
最後に、所々に光を散らします。

完成

TRAINING　トーンの練習

　ここでは、表現力の練習として、背景を変更してみましょう。

　キャラクターの完成までは同じです。背景のトーンの元となる蝶のデザイン画を描きます。この蝶の線画を使用します。

通常レイヤーを作成し、「鉛筆」を使って、タブレットを中心に蝶を黒で描いて飛ばします。

さらに書き込み、モードを「明暗」に設定し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」で虹を円状に描いたり、タブレットとペンの間に光の筋を描きます。

キャラクターを非表示にします。「バケツ」を使って背景を紫で塗りつぶし、レイヤーの用紙質感を「キャンバス」の倍率「346%」「強さ72」に設定します。

蝶の線画をコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）で配置し、「自由変形」で拡大・縮小・回転して散らします。

キャラクターを表示します。完成です。

完成した2点の作品を見比べてみましょう。同じ原画でも印象が変わります。

完成1

完成2

SECTION3.6
高校生を描く

illustration●七輝翼

使用ツール：ペイントツールSAI

» **STEP1** 全体的なラフ
» **STEP2** 線画を描く
» **STEP3** パーツごとに下塗りする
» **STEP4** 人物を塗る
» **STEP5** 背景を描く
» **STEP6** 仕上げ
» **TRAINING** 背景を簡単に仕上げる練習

STEP1　全体的なラフ

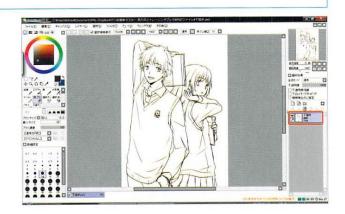
01 イメージスケッチ

SAIで仕上がりのサイズと同じサイズでラフの案を描きます。今回の絵は「学園もの」を題材にしました。実際使用したもののほかに3枚ラフを描いています。

02 ラフを描く

「鉛筆」を使って、キャラの表情、ポーズなどが分かる程度に大まかにラフを描きます。
通りがけに女の子が男の子にノートを渡すイメージにしてみました。

ラフ完成

STEP2　線画を描く

01 下書き

ラフの透明度を「15%」くらいに下げ、上に新規レイヤーを作り「鉛筆」でラフを元に下書きをします。

ラフを下書きとしてペン入れをしていってもいいのですが、私の場合は、ラフで不要な線までごちゃごちゃ描いてしまうので下書きをしておきます。

なるべくペン入れで迷わない程度の線画にしておきます。

下書きが終わったら、ラフのレイヤーを消去します。

02 ペン入れ

下書きのレイヤーの透明度を同じく「15%」くらいに下げ、上に新規レイヤーを作成します。

「鉛筆」でペン入れをしていきます。ペンタブレットの強弱を使いながら、紙に鉛筆で描くのと同じイメージでさっと線を引いていきます。

「鉛筆」のブラシ設定は、ブラシサイズ「8.0」、最小サイズ「0」、濃度「100」、描画品質「4（品質優先）」、手ブレ補正「10」です。

「元に戻す」のショートカット（Ctrl ＋ Z）を多用して（左手は常にこの位置です）さっと線を引いて失敗したら元に戻す（Ctrl ＋ Z）、線を引き直しの繰り返しです。

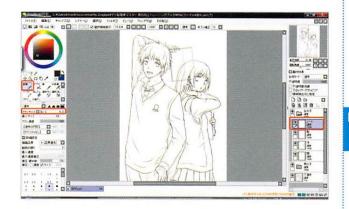
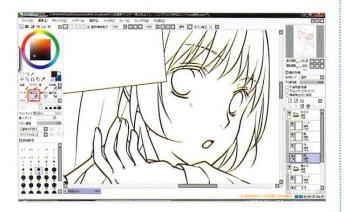
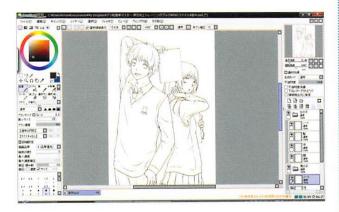
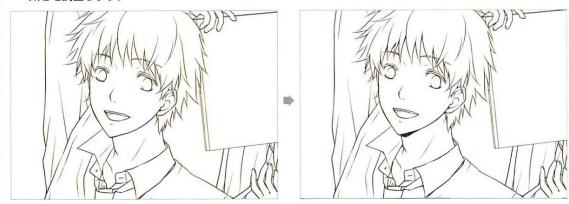
顔、髪などパーツごとにレイヤーを分けながらペン入れしておくと、後ではみ出したり位置を直したいときなどに便利です。

さらに人物ごとにグループ分けをしておくと分かりやすいでしょう。

髪の毛はなるべく毛先をつなげるようにしておくと、後で彩色のときに楽です。

男の子の髪と顔までペン入れしました。顔にかかった髪などは最後に修正するので、とりあえずこのままです。

ペン入れのブラシ設定

■線画の使用色■

ノートはブラシサイズを「3.0」にして、Shift キーを押しながら始点と終点を打つと直線が引ける機能を使って描きました。
ひと通りペン入れが終わりました。ノートの位置など下書きから少し変わっています。

下書きのレイヤーを消去して、はみ出したところを「消しゴム」で消していきます。
私の場合、前髪がかかっている眉や目は髪の毛のラインに沿って消して余白を入れます。
こうすることで透明感が出ます。

はみ出しを消す作業が終わりました。

03 メリハリをつける

次に、線画にメリハリをつけていきます。一番上に「線調整」という名前のレイヤーを作成します。

修正前と後です。
肌に落ちる前髪の影になる部分や首の下、服の内側など、濃く影が出来る部分に少し影を描いたり、輪郭線の太さを調整します。

下書きとラフを見比べてみて、全体にメリハリをつけます。
「レイヤー」メニューの「表示レイヤーを結合」（Shift＋Ctrl＋E）を選択して表示レイヤーを結合します。
ペン入れは終了です。

下書き

線画完成

STEP3　パーツごとに下塗りする

01 肌

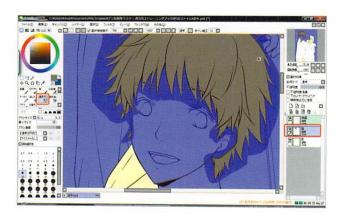
肌の下塗りをするため、新規レイヤーを作成します。
「投げ縄」を使って、Shift キーを押しながら肌の部分を大まかに選択していきます。

「バケツ」で肌のベースになる色を塗りつぶします。
選択範囲を解除（Ctrl ＋ D）します。

線画のレイヤーを選択して、「領域検出元に指定」にチェックを入れます。
この設定をすると、線画を選択しなくても「自動選択」で「検出元に指定したレイヤー」にチェックを入れることで、線画レイヤーの領域を選択できるようになります。
「バケツ」の「領域検出モード」を「透明部分（精密）」、「領域検出元」を「検出元に指定したレイヤー」に設定します。
肌のレイヤーを選択して、「自動選択」で肌がはみ出した人物の周りを選択していきます。
肌の上にレイヤーを作っていくので、他に色が乗る部分はそのままでも良いです。他の色が乗らない部分のみ選択します。
「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を選択し、切り取り（Ctrl ＋ X）ます。はみ出し部分を消去できます。

02 髪

肌のレイヤーの上に髪のレイヤーを新規作成します。
「投げ縄」を使って髪の周りを選択します。

髪は内側に入る線や毛先が多く、「自動選択」では選択しきれないところが多いので、髪の内側を確実に塗りつぶすために周りを消去していく方法で行います。
「バケツ」を使って髪のベース色で塗りつぶし、選択範囲を解除（Ctrl＋D）します。

「自動選択」に切り替え、はみ出した部分を選択していきます。
髪のレイヤーは一番上（常に線画レイヤーの下）にするので、他に色が乗る部分にもはみ出し部分をきっちり消します。
「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を選択します。「自動選択」では選択しきれないところは「選択ペン」を使います。

はみ出し部分を切り取り（Ctrl＋X）ます。

女の子の方も同様に髪のベースを塗ります。

03 瞳

分かりやすいように背景のレイヤーをグレーで塗りつぶし（Ctrl＋F）ました。明るい色を塗ったときの塗り残しがないかの確認のためです。最下層に置いておくと便利です。

まずは白目から塗ります。

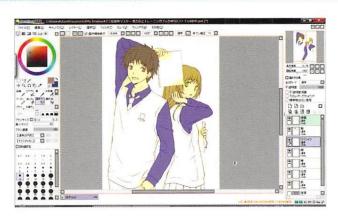
肌のレイヤーの上に白目のレイヤーを作成します。「筆」を使って描き込みます。

「ブラシ濃度」を「100」、「ブラシの輪郭のぼけ具合」を角が少し丸まったものに設定します。領域の境界を自然に少しぼかしが入っているように塗るためです。

白目のレイヤーの上に瞳のレイヤーを作成します。同じく「筆」で描き込みます。

さらにその上にまつ毛のレイヤーを作成し、瞳と同じ色で塗ります。

まつ毛の両端はブラシの「最小サイズ」を「100%」に設定してから、筆圧を使い、外に向かってはらう感じでグラデーションのように塗ります。

04 学生服

服のパーツ分けに入ります。
ワイシャツのレイヤーを作成し、「自動選択」で塗りたい部分を選択し、「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を選択します。
選択しきれなかったところは「選択ペン」を使って整えます。

肌、髪以外のレイヤーは同様の方法で選択します。
「バケツ」で塗りつぶし、選択範囲を解除（Ctrl＋D）します。
他のパーツも、服同様の方法でパーツ分けしていきます。

全部パーツ分けが終わった状態です。

下塗り完成

STEP4　人物を塗る

01 瞳

瞳が入ると絵が活き活きするので先に塗ります。
これからレイヤーが増えていくのでパーツごとに分けて「レイヤーセット」を作成し、グループ化をしながら塗っていきます。
「レイヤーセットの新規作成」をクリックします。名前を「目」にして、まつ毛、瞳、白目のレイヤーを1つのフォルダにまとめました。
瞳の上に「瞳影1」という名前の新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて塗ります。
影は基本的に「筆」のみでぼかしを調整して塗っていきます。
「輪郭のぼけ具合」を硬めのフラットな形状にして、ブラシサイズ「12.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「80」に設定します。

「輪郭のぼけ具合」を一番ぼかしがかかった丸い形状に変更し、ブラシサイズも拡大します。瞳の上半分も同じ色でぼかしを入れます。

新規レイヤーを作成し、「瞳影2」という名前にして「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
「輪郭のぼけ具合」のブラシ形状を変更しながら、境界をぼかして塗ります。

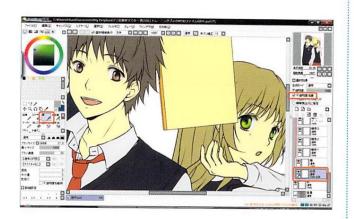
「瞳影2」の瞳の中心を「消しゴム」を使って中心からずらしたところに円を入れるようにぼかして消します。
「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシにして、ブラシサイズ「25.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」に設定します。

新規レイヤーを作成し「瞳影3」という名前にして「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。さらに濃い色を塗ります。
「輪郭のぼけ具合」のブラシ形状を変更しながら、瞳の上半分は硬く、下半分はぼかして塗ります。

ハイライトを入れていきます。新規レイヤーを作成し、「瞳hi 1」という名前にして「下のレイヤーでクリッピング」します。ハイライトのレイヤーは合成モードを「オーバーレイ」に設定します。
「瞳hi 1」のレイヤーに薄い黄色で、瞳の右下に内側からさっと一回はらう感じで入れます。
「筆」の輪郭の丸い形状を使用します。ブラシサイズ「14.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」に設定します。
同様に「瞳hi2」レイヤーを作成し、左上に明るいハイライトを入れます。
ブラシサイズは左目が「14.0」、右目が「12.0」、最小サイズ「77」です。
さらに再度「瞳hi 1」レイヤーを選択し、ブラシサイズを縮小して「瞳hi2」の下あたりにハイライトを入れます。
ブラシサイズ「6.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。
「瞳影3」の瞳の中心の下の方がハッキリしすぎて浮いて見えたので、「消しゴム」で少し薄くしました。

02 まつ毛

まつ毛を塗ります。まつ毛のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れます。小さいパーツなど、影塗りで失敗しないようなところはレイヤー数を削減するためにも下塗りレイヤーに塗ります。
主線の色と瞳の影の色を拾い、筆圧を使ってぼかしながら、ベースの色も残すように塗ります。
「筆」のブラシサイズ「32.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」に設定して使用しました。

白目もまつ毛と同様「不透明度保護」にチェックを入れて、瞳の色に近いグレーで影を入れます。
同時に、右の白目の形を整え直しました。
「筆」のブラシサイズ「32.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」、混色「0」に設定して使用しました。
さらに、瞳のレイヤーの上に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」し、「オーバーレイ」に設定します。右下に少しオレンジ色を入れて瞳の色を調整してみました。
「筆」の「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシに設定し、ブラシサイズ「68.0」、ブラシ濃度「70」に設定して使用しました。
これで目の彩色は終わりです。女の子の方も同様に塗ります。

03 髪

目と同様、髪もレイヤー数を使いますので「レイヤーセットの新規作成」をクリックしてグループ化しておくと分かりやすいです。
「髪影1」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
「筆」の「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシに設定し、ハイライトの部分を残すように大まかに塗ります。

ブラシサイズ「320.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」、混色、色延び「0」に設定して使用します。
「髪影1」のレイヤーに塗った領域の色を Shift キーを押して「スポイト」に切り替えて色を拾いながら塗ります。
筆圧を使って影を延ばしたり、線画の下塗りの色を伸ばしたりしながら、髪の毛の光沢に見えるように整えていきます。
ブラシサイズ「10.0〜30.0」、最小サイズ「30」、ブラシ濃度「70」です。

「髪影2」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
さらに濃い色を置いていきます。濃すぎたら周りの色を「スポイト」で拾って上から乗せたりして調整しながら塗っていきます。
ブラシサイズ「10.0〜30.0」、最小サイズ「30」、ブラシ濃度「70」です。

まず輪の部分からハイライトを入れていきます。
「髪hi 1」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
明るい色でところどころ筆圧で抜きながら、輪をイメージして少しゆがませながら描きます。
ブラシサイズ「25.0」、最小サイズ「7」、ブラシ濃度「70」です。

「筆」と「消しゴム」を使って、ところどころに山を作ったり線を描き足したりして髪に馴染ませます。
さらに髪の線の際などにもハイライトを入れ、レイヤーの透明度を「80%」に下げました。

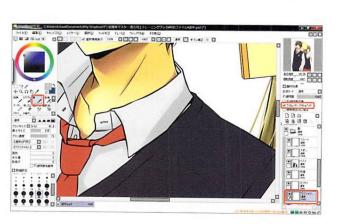
仕上げに細かい髪の毛を描きます。
線画のレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。「髪の毛」という名前にしました。
「スポイト」で髪の色を拾いながら細い毛を描き込んでいきます。この作業をすると、さらさら感がアップします。
「鉛筆」を使用します。ブラシサイズ「10.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。

女の子も同じように塗ります。
新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。ノートの影をグレーに近い茶色で塗りました。
このレイヤーを複製したものを「髪の毛」のレイヤーの上に置き、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れておきます。

これで髪の毛の塗りは終了です。

04 肌

肌のレイヤーもグループ化します。「舌」と「歯」のレイヤーも一緒にグループ化しました。
「肌」レイヤーの上にレイヤーを新規作成して「下のレイヤーにクリッピング」をチェックします。「肌影1」という名前にしました。
オレンジで、大まかに影を入れます。
「筆」の「輪郭のぼけ具合」を丸い形状のブラシに設定し、ブラシサイズ「20.0〜300」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」に設定して使用します。

「肌影2」レイヤーを作成します。赤みがかかった色で、はっきりとした影を塗っていきます。
濃すぎたら下の色と馴染ませて調整したり、ぼかしのかかった「消しゴム」で消しながら塗ります。
場所によってブラシのサイズと最小サイズを変えながら馴染ませます。
硬めのフラットな形状のブラシに戻し、ブラシサイズ「10.0～50.0」、最小サイズ「25～100」、ブラシ濃度「70」に設定を変更しながら塗りました。

さらに濃い影を首の下や髪の影の上の方などを中心に部分的に入れます。
ブラシサイズ「20.0～50.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。

ハイライトを入れます。
影の部分にも主線の際にハイライトを入れるとメリハリがつきます。
ブラシサイズ「10.0～25.0」、最小サイズ「80.0」、ブラシ濃度「85」です。
「舌」と「歯」レイヤーにも「不透明度保護」にチェックを入れて影をつけました。
ブラシサイズ「35.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。
鼻の頭、頬などにも入れました。

05 学生服

グループ化します。「ワイシャツ」「ネクタイ」「校章」「ベスト」「ズボン」「スカート」のレイヤーをグループ化しました。
ワイシャツから塗ります。「ワイシャツ」のレイヤーの上に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
服の共通の影の置き方として、影にしたい色を置きます。

濃すぎたり、ぼかしたいと思ったところに、「スポイト」で下塗りの色を拾い、薄くしたいところから濃さを残したいところに向かって、はらう感じでペンを動かしていきます。やりすぎたら中間色を拾って延ばします。この塗り方を基本にして塗っていきます。
ブラシサイズ「30.0～100.0」、最小サイズ「30.0～100」、ブラシ濃度「70」です。

ワイシャツの１段階目の影を塗りました。

「ワイシャツ影2」という名前のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、2段階目の影を塗ります。
１段階目に塗った影をベースにして、濃い色を足していく感じで塗りましょう。

ハイライトを入れます。影と主線の際には照り返しとしてベースの色を、光源側にはベースより明るい白を塗ります。

ベストもワイシャツと同様の手順です。1段階目の影を入れます。ベストはニット素材なのであまり細かい影はつかないと考えて、ブラシサイズを拡大して塗りました。
ブラシサイズ「100.0～300.0」、最小サイズ「43%」、ブラシ濃度「70」です。

新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。2段階めの影を塗ります。
ブラシサイズ「50.0～250.0」、最小サイズ「25.0～70.0」、ブラシ濃度「70」です。

ハイライトと照り返しを入れます。
ブラシサイズ「20.0」、最小サイズ「27%」、ブラシ濃度「70」です。

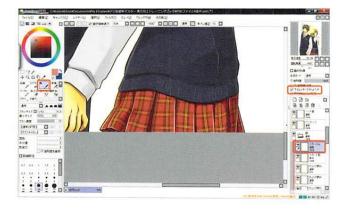
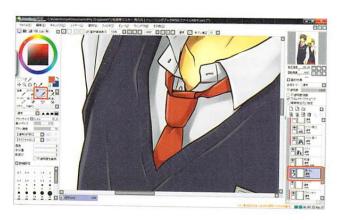
ベストの裾や襟元、肩周りの編み目をランダムにそれっぽく見えるように描き込みます。
ハイライトと同じ色を使い、影をつけます。
ブラシサイズ「14.0」、最小サイズ「27%」、ブラシ濃度「70」です。

「校章」のレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れて、装飾を描き込みます。今回の絵では重要ではないところなので、あまり目立たないようになるべく地味な色にします。
ブラシサイズ「7.0」、最小サイズ「0%」、ブラシ濃度「100」です。

「スカート」のレイヤーにチェック柄を描きこみます。
「チェック柄1」という名前のレイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「乗算」に設定します。
「筆」を使用して、プリーツの形やしわを意識しながら太いストライプを薄いグレーで描きます。
ブラシサイズ「50.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。

さらに上に新規レイヤーを作成し、「乗算」に設定します。
「チェック柄1」よりも少しだけ薄いグレーで、今度は横のラインを描きます。
ブラシサイズ「50.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。

今度は通常モードの新規レイヤーを作成します。薄い黄色で縦の細い線を、大きいチェック柄の真ん中あたりに描き、レイヤーの不透明度を「50%」に下げます。
ブラシサイズ「8.0」、最小サイズ「0」、ブラシ濃度「100」です。
「レイヤー」メニューの「レイヤーを複製」を選択してレイヤーを複製し、「レイヤーの移動」で少し右に移動させ、2本のラインにします。

横のラインも同じように2本描きます。足りないところやはみ出してしまうところは手描きで修正します。
シンプルですが、これでチェック柄は完成です。

チェック柄の上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「乗算」に設定します。
グレーがかったピンク色で影を塗っていきます。
スカートの内側などに濃い影も入れます。
ブラシサイズ「15.0～50.0」、最小サイズ「30」、ブラシ濃度「70」です。

ハイライトも塗ります。
スカートの完成です。

残りのパーツも影とハイライトをつけていきます。
「ネクタイ」のレイヤーを新規作成してハイライトと影を塗ります。
ブラシサイズ「25.0～65.0」、最小サイズ「37.0」、ブラシ濃度「70」です。

「ズボン」のレイヤーを新規作成してハイライトと影を塗ります。
ブラシサイズ「15.0〜150.0」、最小サイズ「30.0〜100.0」、ブラシ濃度「70」です。

06 小物

「ノート」関係のレイヤーとペンケースを「小物」という名前でグループ化しました。
「ノート」は、「輪郭のぼけ具合」の丸い形状のブラシを使用し、サイズを拡大してグラデーションのかかったような影をつけます。
ブラシサイズ「500.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。

ノートに影を塗ります。
「輪郭のぼけ具合」を硬めのフラットな形状に変更し、ブラシサイズ「30.0」、最小サイズ「21」、ブラシ濃度「70」に設定して塗ります。
上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「乗算」に設定し、ノートの柄を描きます。白い部分は「乗算」では塗ることができないので別に通常モードの新規レイヤーを作成して描き、不透明度を下げました。
Shift キーを押しながら、始点と終点を打つと直線が引ける機能を使います。
ブラシサイズ「100.0〜10.0」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」です。
ハイライトを主線に沿って入れ、「ノート背」「ノート内」レイヤーにも影付けをします。
これでノートは完成です。
女の子の持っているノートも同様に塗ります。

07 色調整

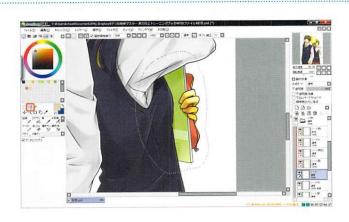
全体を見てパーツごとの色調整をします。女の子が持っているノートの色を、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）でピンクから黄緑に変えてみました。

「ノート」のレイヤーを選択して、その上に作ったレイヤーの表示／非表示の目のアイコンの下の四角をクリックします。赤いピンが表示され、レイヤーがリンクされます。移動や変形、フィルタなどの操作が、作業レイヤーだけでなく、リンクされたレイヤーにも反映できるようになります。

「ノート」のフォルダのレイヤーは男の子の持っているノートも入ってしまっているので、色を変えたい女の子のノートだけを「投げ縄」で囲い、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で、「色相」を「+25」、「彩度」を「+7」に設定して黄緑色に変えます。

ここで一旦「レイヤー」メニューの「画像を統合」でレイヤーを１枚に結合します。

その上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「オーバーレイ」に設定し、不透明度を「78%」に下げます。

ピンク・紫・黄を中心に明るい色を色々な箇所に加えていきます。

こうすることで、単調ではなく少し華やかさを表現できます。

ワイシャツは、グレーでしか塗っていなかったところに紫とピンクを部分部分に入れることでグラデーションをかけたような色合いを出しました。

濃くなる影の部分と、ハイライトになる部分にこの「オーバーレイ」のレイヤーで色を足すと、自然に色味を足すことができます。

今回の場合、濃くなる部分には紫色、光が当たる側には黄色を入れています。

「輪郭のぼけ具合」の丸い形状に設定し、ブラシサイズ「200～500」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「70」です。

全体を塗ります。

オーバーレイのレイヤー

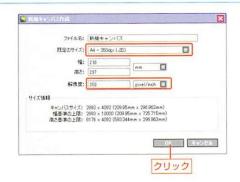
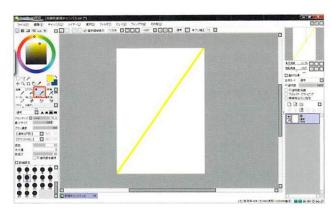
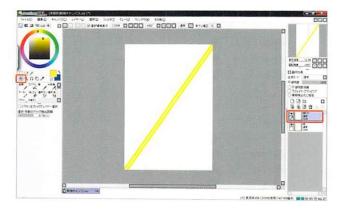
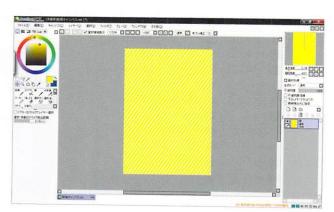
さらに新規レイヤーを作成し、ブラシを拡大して、白で全体のハイライトを入れ、不透明度を「8%」に下げて調整します。輪郭と背景の白を馴染ませます。
ブラシサイズ「300.0」、最小サイズ「100.0」、ブラシ濃度「70」です。

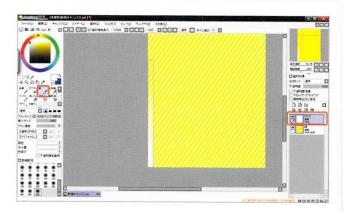
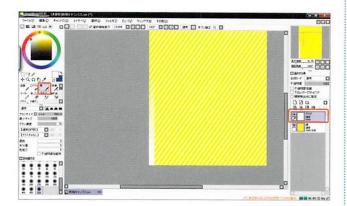
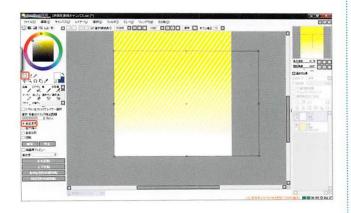
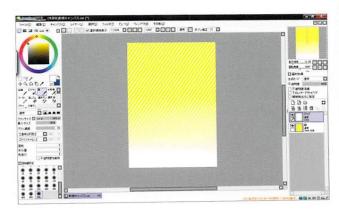
画像を統合します。
これで人物の塗りは終了です。

人物の塗り完成

STEP5　背景を描く

01 斜めのボーダーのストライプを作成

レイヤーを作りすぎてメモリが足りなくなってしまったので、新しいキャンバスに背景を作ります。
人物のファイルと同じサイズの新規キャンバスを作成します。「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択し、「A4サイズ」、「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

新規キャンバスの右上の角をクリックし、Shift キーを押しながら左下の角をクリックして直線を引きます。
「筆」のブラシサイズ「70」、最小サイズ「100」、ブラシ濃度「100」です。

このレイヤーをドラッグしながら「通常レイヤーの新規作成」の上に持っていって複製し、「レイヤーの移動」で移動させ、ラインの間隔を決めます。

（Ctrl ＋ E）で下のレイヤーと結合します。
同じように複製し、等間隔にずらして、下のレイヤーと結合（Ctrl ＋ E）を繰り返し全面に斜めのラインを作ります。
一見面倒な感じがしますが、上の作業をする度に複製できるライン数が増えていくので簡単に作成することができます。

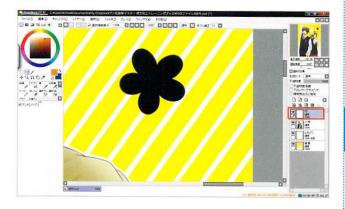
02 グラデーションを作成

下をグラデーションで薄く消えるようにしていきたいのですが、SAIにはグラデーション機能がないので、以下の方法で行います。
「矩形選択」でグラデーションをつけたい高さに細長い四角の選択範囲を作ります。
「筆」のブラシサイズを拡大し、上から下に筆圧を使って、濃度が下に向かって濃くなるように白線を引くように塗ります。
一番下は真っ白になるようにグラデーションをかけたかったので、下の方が真っ白になるように何重にも塗りました。
これで、このようなグラデーションのボックスができます。

「矩形選択」の「自由変形」でドラッグして画像サイズに合うように横幅を広げます。

ブラシツールで全面にグラデーションを塗るのは大変ですが、細長いボックスを変形して拡大すれば簡単に均一のグラデーションを作ることができます。

03 人物の背景に配置

「レイヤー」メニューの「画像を統合」を選択し、レイヤーを結合します。
コピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）で人物のファイルに貼り付けて背面に配置します。

背景と人物の間にふちを作ります。
人物のレイヤーを選択し、「自動選択」で人物の周りを選択していき、「選択」メニューの「選択範囲の反転」を選択して反転します。
塗りのときに描き込んだ髪の毛まで、「選択ペン」や「選択消し」を使ってきれいに選択していきます。

「選択」メニューの「選択領域を1ピクセル膨張」を12回実行して、選択範囲を12ピクセル膨張させます。
人物のレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、「バケツ」で塗りつぶします。
うまく拡張できなかったところはブラシ濃度「100%」の「筆」で描き込みます。

これで人物がくっきりします。

04 花を散らす

これだけでは寂しいのでお花を散らしてみることにしました。
新規レイヤーを作成し、「鉛筆」でお花を1つ描きます。分かりやすいように黒で描きました。

複製しながら、「矩形選択」の「自由変形」で、サイズを変えたり角度を変えたりしながら散らします。人物の前にも散らします。

花のレイヤーを全て結合し、「不透明度保護」にチェックを入れ、オレンジ・黄系の色を何色かランダムに塗りつぶします。

背景の斜めラインがうるさすぎる気がしたので、「矩形選択」を使い、周囲を選択して切り取り（Ctrl＋X）、余白を作りました。

STEP6　仕上げ

01 背景色が少しイメージと違ったので、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で、色相「+11」、明度「+8」に設定し、黄緑に色変更してみました。

02 「花」のレイヤーを複製し、「自由変形」で少し拡大します。不透明度を「24%」に下げて「スクリーン」に設定し、下に移動させてみました。

すべてのレイヤーを統合して、完成です。

完成1

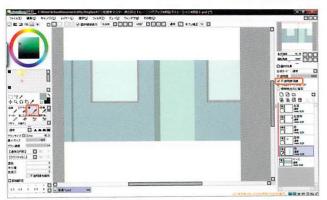
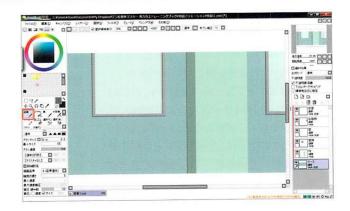
TRAINING　背景を簡単に仕上げる練習

背景バリエーションその１：学校のドアと柱

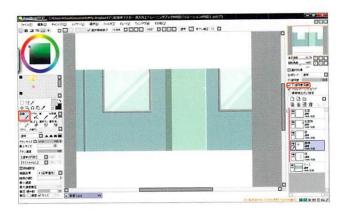
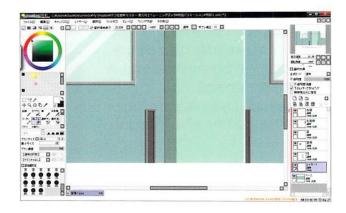
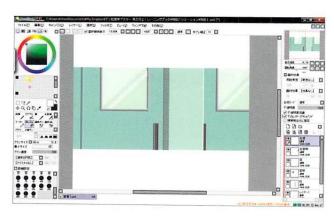
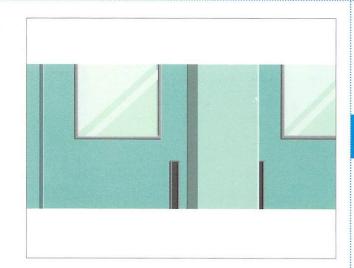
01 新規キャンバスを作成して背景を描く

「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択し、「A4サイズ」、「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。「キャンバス」メニューの「キャンバスサイズ変更」で横幅を「150%」に広げます。

ここで横幅を広げておくのは、人物のファイルの背景にコピーしたあと、背景を斜めに変形させる予定だからです。

「矩形選択」で幅いっぱいの長方形を作成し、「バケツ」で塗りつぶします。

この上に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」に設定していき、「矩形選択」で柱やドアのようなものを同系の色で塗ります。

後で色を変えるなどの調整をするので、パーツごとにレイヤー分けしておきます。

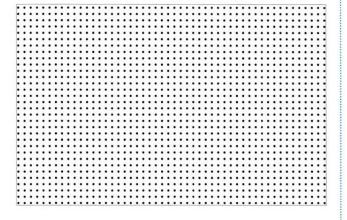
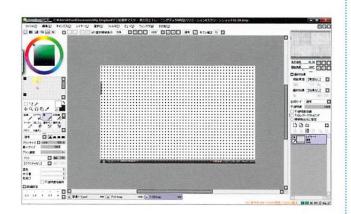
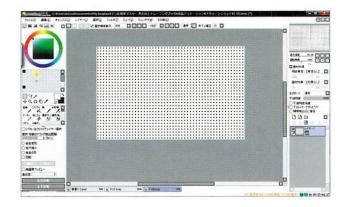
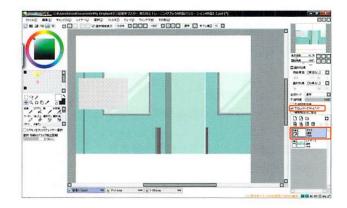
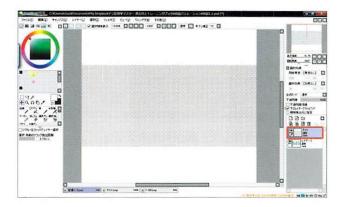
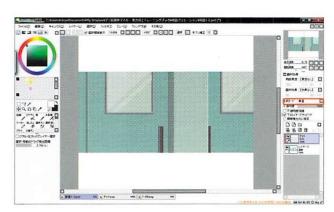
パーツのレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れて、影を入れていきます。「矩形選択」を使って影になる部分を選択しながら「筆」で塗ります。

ベースのレイヤー以外の「不透明度保護」のチェックをはずします。
各パーツのレイヤーに、ブラシサイズ「8.0」の「鉛筆」で、Shiftキーを押しながら、影と別の色の境界にさらに濃い色で直線を入れます。

「不透明度保護」にチェックを入れ、同じく「鉛筆」で、今度はハイライトの直線を入れます。
ブラシサイズはパーツによって太さを変えています。
柱のハイライトの横に丸いハイライトも入れました。

ドアの取っ手の部分がないことに気づいたので、同じように影とハイライトを入れて描き足しました。

「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で各パーツの色を青緑色に変更します。

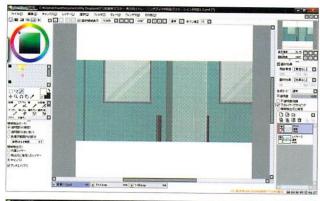
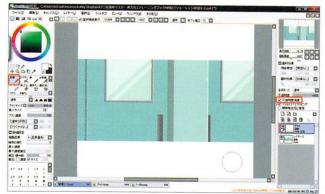
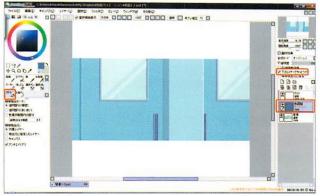
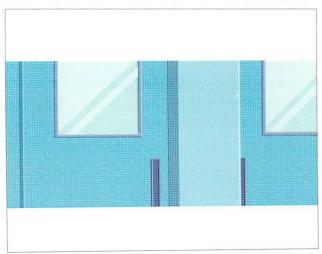
画像を統合してレイヤーを１枚にします。

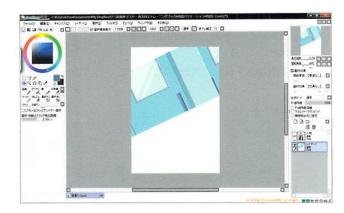
02 ドットのトーンを作成

この上にトーンを貼ったようにドットを敷き詰めます。
SAIでは壁紙のように同じ画像を敷き詰められるような機能がありません。
そのため以下の方法で行います。
一度、SAIを終了します。
あらかじめ作っておいた「24×24ピクセル」のドットのファイルを、パソコンの「デスクトップの背景」の設定で「並べて表示」にして設定します。デスクトップのアイコンは非表示にします。
トーンのようなドットがデスクトップいっぱいに敷き詰められて表示されます。
Print Screen キーを押して、画面全体をクリップボードにコピーします。

SAIを再起動し、「ファイル」メニューの「クリップボードからキャンバス作成」で開くと、ドットが敷き詰められた画面のファイルを開くことができます。

「矩形選択」⬚で必要な部分だけ選択し、「キャンバス」メニューの「選択領域の大きさで切り抜く」を選択して切り抜きます。

「選択」メニューの「全て選択」（Ctrl＋A）、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）を選択して、廊下の背景ファイルに貼り付け（Ctrl＋V）、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

足りない分は複製して均等にずらして並べていき、ドットのレイヤーを結合します。

並べたファイルは後のイラスト作成でも使えますので保存しておくと便利です。このレイヤーを「乗算」に変更すると黒いドットのトーンになります。

今回は白いドットのトーンにしたいので、「レイヤー」メニューの「輝度を透明度に変換」を行います。
白は完全に透明になり、黒い部分だけ残ります。

このドットのレイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れ、最大サイズの「鉛筆」などを使い、全体を白で塗りつぶします。
これで白抜きドットの完成です。

背景の色をもっと青くしたいと思ったのでドットのレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「オーバーレイ」に設定します。青色で塗りつぶしました。

画像を統合してレイヤーを1枚にします。
これで背景素材の完成です。

03 人物の背景に配置

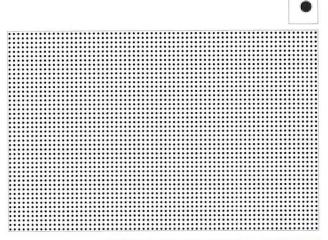
「選択」メニューの「全て選択」（Ctrl + A）、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl + C）と「貼り付け」（Ctrl + V）を選択し、人物レイヤーの下に持ってきます。

「自由変形」で斜めに回転させ、位置を調整します。

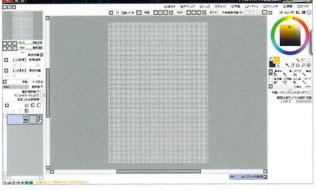
人物をはっきりとさせるためにシルエットを作ります。
人物のレイヤーを複製し、背面に持っていきます。
「不透明度保護」にチェックを入れ、大きいサイズの「鉛筆」 で塗りつぶします。
統一感を出すため背景と同系の少し暗めの色にしました。

人物のレイヤーと、シルエットのレイヤーを左右に動かして位置を調整します。
人物のレイヤーを少し左に、シルエットのレイヤーを右に動かしてみました。

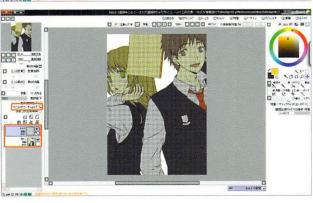
人物の上にホワイトを足して、完成です。
今回は青を使ってクールな雰囲気にしてみました。
背景が人物に被ってかなり隠れてしまいましたが、人物を小さくして余白を調整しても良いでしょう。

完成2

背景バリエーションその2：人物の画像を拡大してアレンジ

01 ドットのトーンを敷き詰める

学校のドアと柱の背景を描いた際に使用したドットと大きさは同じですが、密度が高いドット柄のトーン素材を使用します。

作成方法は同じです。

「ファイル」メニューの「新規キャンバス」を選択し、「A4サイズ」、「350dpi」に設定して「OK」ボタンをクリックします。

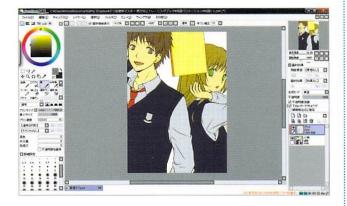
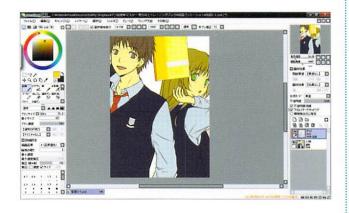
同じ方法で全面にドットのトーンを敷き詰めます。

02 ドットのトーンを配置

「レイヤー」メニューの「輝度を透明度に変換」を実行し、背景を透明にして「乗算」に変えておきます。

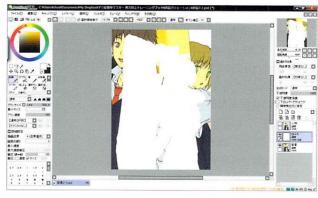
途中の段階で保存しておいた下塗りのファイルを「自由変形」で Shift キーを押しながら拡大します。

ドットのレイヤーの下にコピー（Ctrl＋C）＆ペースト（Ctrl＋V）して貼り付け、下のレイヤーでクリッピングにチェックを入れます。

03 描き足す

ドットのレイヤーを選択して「不透明度保護」にチェックを入れます。
人物のパーツに合った色を「鉛筆」 で塗っていきます。
下塗りの色より彩度が高く、濃い色を選んで塗っていくと良いでしょう。
肌から塗ってみました。他のパーツを塗るときに、はみ出しが修正できるところは大まかに塗っていけば良いでしょう。

他のパーツも同様に地道に塗り分けていきます。
ちゃんと塗られているか分からないときはドットのレイヤーを通常モードに戻して確認してみると分かりやすいです。

瞳のハイライトは白で書き足しました。
少し彩度が足りない気がしたので、ドットのレイヤーを「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で彩度を「+40」に上げました。
ノートの柄がないのが物足りなかったので、人物を塗ったときと同じように描き込みました。
これで背景素材は完成です。

04 人物の背景に配置

レイヤーを全て統合し、「選択」メニューの「全て選択」（Ctrl ＋ A）、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl ＋ C）を選択します。
人物のファイルの背面に貼り付け（Ctrl ＋ V）ます。

人物に白いふち取りを入れます。
P.190と同じ方法で白ふちを作成します。
今回は「選択範囲を1ピクセル膨張」を15回実行し、太めのふちにしました。

背景の色と人物の色が同じ色相のままでは人物が映えないので、背景のレイヤーの上に山吹色で塗りつぶしたレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて「スクリーン」に設定し、不透明度を「60%」に下げました。少し明度が上がった黄色っぽい色味になります。

人物をより際立たせるため、「矩形選択」を使って周囲に余白を入れてみました。
人物の上にホワイトを足して、完成です。背景に人物レイヤーを拡大したものをもってくるのは簡単ですし、キャラクターの表情が強調されて印象深くなるのでおすすめです。

完成3

背景素材を作成してアレンジしてみましょう。同じ原画でも印象が変わります。

線画の完成画像を背面に

完成4：線画を白抜きにして塗りつぶす

人物の塗りの完成画像を背面に

完成5：「スクリーン」に設定して色を変更

SECTION3.7 ドラゴンと少女を描く

illustration●岩元健一

使用ツール：
ペイントツールSAI

» STEP1 全体的なラフ
» STEP2 線画を描く
» STEP3 下塗り
» STEP4 描き込み
» STEP5 仕上げ
» TRAINING 空の練習

STEP1　全体的なラフ

「鉛筆」を使って、ざっとキャラクターの表情、ポーズ位置などが分かる程度に大まかにラフを描きます。
「鉛筆」の設定は、ここで設定したものが基本となります。

STEP2　線画を描く

01 ラフを元に線画を作っていきます。
レイヤーを追加して、名前を「線画」とします。
ラフレイヤーの不透明度を「10%」くらいに下げて線画のレイヤー上に線画を描いていきます。
この時点での線の色は、見やすければなんでも良いのですが、今回は暗い赤を使っています。

02 線画を描き進めます。
線画を描き終えた時点で、１つの線画レイヤーに結合してまとめます。
女の子が持っているカゴとその中身は、後から位置を調整するために別レイヤーにしてあります。

03 線画の色を変えます。
「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）を選択してダイアログを表示し、彩度を「－100」にします。

線画が黒くなります。

線画完成

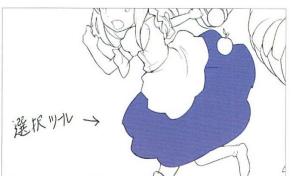
STEP3　下塗り

下塗りでは、髪や肌などのパーツをそれぞれのベースの色で塗り分けていきます。アニメ塗りのようにくっきりした色を塗っていきたいので、「鉛筆」を使用します。

「自動選択」や「選択ペン」を使って選択範囲を作成し、髪の毛や肌などのそれぞれのパーツをレイヤー別に分けていく描き方もありますが、ここではレイヤー数を節約するために一枚のレイヤーにすべてのパーツを塗り分けます。

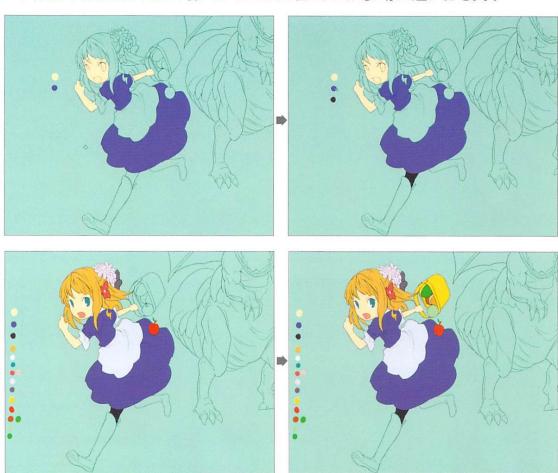
01 少女

線画の下に新規レイヤーを追加して名前を「背景」とします。

背景のレイヤーを「バケツ」で塗りつぶします。

背景のレイヤーを塗りつぶしてから下塗りをするのは塗り残しが分かるようにするためです。

背景レイヤーの上にレイヤーを追加して、名前を「下塗り」とします。

この下塗りのレイヤーに色を塗っていきます。

線画のレイヤーの不透明度を下げておくと塗りやすいでしょう。

女の子の肌を塗ります。

全体に色を置いていきます。
全体を通して言えることですが、後からいくらでもやり直せるので、思い切って塗っていきます。

女の子の下塗り完成

■少女の使用色■

- 肌
- 服
- タイツ
- 頭
- 白目
- 瞳
- 花1
- 花2
- リボン
- カゴ
- ブーツ

02 ドラゴン

女の子の色が塗り終わったら、ドラゴンを塗っていきます。

03 地面

女の子とドラゴンを塗り終わったら、線画のレイヤーの不透明度を「100%」に戻し、「バケツ」を使って背景のレイヤーを白で塗りつぶします。
地面に簡単な草原を描きます。
「鉛筆」のブラシサイズを拡大し、緑系の色で均一に地面を塗ります。

さらに上に明るい鮮やかな色を塗り重ねて草原らしく見えるように塗っていきます。
「鉛筆」を左右に動かし、先に置いた色で削ったりして雰囲気を出していきます。
手前に少し濃い緑色で茂みを描きます。
下塗りの段階ではシルエットで塗りつぶして雰囲気だけ出せれば良いでしょう。
茂みのアウトラインは、葉っぱの塊を出したいので、「鉛筆」でタブレットをトントンと叩いて、ランダムに葉っぱが重なっている感じを出します。

同じように、奥にも茂みを置いて地面に芝生らしい感じを出していきます。
基本的にはタブレットをトントンと叩いて描きます。
「鉛筆」の抜ける方向を、葉っぱの伸びている方向に合わせて描いていくと、茂みの雰囲気を表現できます。

下塗り完成です。

下塗り完成

STEP4　描き込み

01 全体を見ながら影を描き込む

下塗りレイヤーの上にレイヤーを新規で追加し、名前を「描き込み」とします。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。
このレイヤーに描き込みの作業をしていきます。
光の方向を意識しながら、影になる部分を塗っていきます。
作業をする時はある程度引いて描きましょう。画面表示の倍率は「30%」くらいが丁度良いでしょう。
まずは、画面全体が見渡せる倍率で表示して全体に手を入れます。
それから拡大し、塗り残しや汚れの部分を修正していきます。
最初から拡大しすぎて作業をすると、離れて見た時に全体のバランスがおかしくなることが多いです。
実際の見る距離を意識しながら整理をしていきましょう。

02 少女の影

女の子の影から始めます。
アニメ塗りなので、境界線をくっきりさせて塗ります。物の形や流れを意識して影を入れていきます。
髪の毛の影などはできるだけまとめて描くようにしています。

03 ドラゴンの影

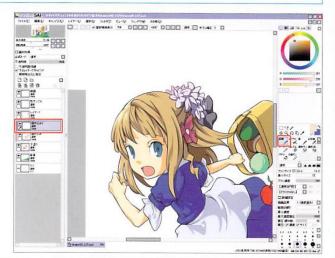
ドラゴンは、筋肉などで体の形が複雑なので、自分なりに法則を作り、影を入れていきます。
あまり細かく塗り過ぎないように、デフォルメすることを注意しています。

全体に影が入ったら、もう一段階暗い影をポイントに少しだけ入れていきます。絵が引き締まっていきます。
塗り過ぎると絵がうるさくなる傾向があるので、ポイントだけに影を置くようにしましょう。

腕や脚は筋肉質なので硬いイメージで塗りますが、腹部は丸みを出して塗ります。
翼は骨格を意識して描きます。

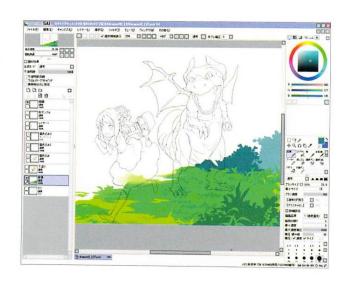
描き込み完成

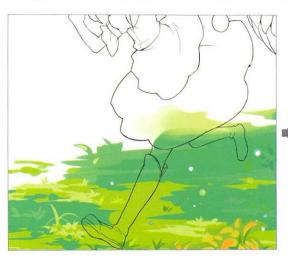
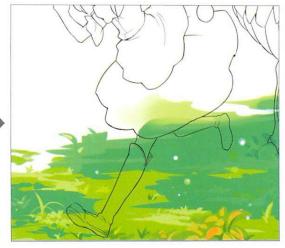
STEP5　仕上げ

01 ポイントに光を描き込む

明るい部分の色を入れて、背景を仕上げていきます。
まずはハイライトを入れていきます。
描き込みのレイヤーの上に新規レイヤーを追加し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、名前を「描き込み2」とします。
このレイヤーにハイライトを入れていきます。
女の子の髪の毛、カゴ、リンゴ、ドラゴンのツノ、鼻、眼に入れました。

02 瞳にハイライトを入れる

「描き込み2」の上に「描き込み3」という名前でレイヤーを追加し、合成モードを「オーバーレイ」に設定し、不透明度を「60%」に下げます。
女の子の眼の上を、肌のベースの色で塗ります。

同じように、同色でドラゴンの眼にも塗ります。
眼の色が浮かび上がります。

03 草原を詳細に描き込む

背景を仕上げていきます。
キャラクターの塗りのレイヤーを全て非表示にします。
この状態で作業を進めます。
まず茂みに暗い緑色をおいて、上から明るい緑色で葉っぱを描いていきます。

タブレットをトントン叩いて、茂みや草原を描いていきます。
赤系の色も混ぜていって、葉っぱに彩りを足していきます。

明るい色で、胞子のようなフワフワした光を足していきます。

背景の上に新規レイヤーを作成し、名前を「背景2」とします。

合成モードを「スクリーン」に設定して、不透明度を「40%」くらいに下げます。手前の茂みに青系、奥の茂みに黄色系の色を「エアブラシ」 で置いていきます。
大きいサイズにして、設定は基本のままで描きます。

線画の上に新規レイヤーを追加し、名前を「仕上げ」とします。
「エアブラシ」 で、薄いオレンジ系の色を置きます。
光が当たり、色が飛んでいる雰囲気を出します。

合成モードを「スクリーン」に設定して、不透明度を「50%」くらいに下げます。

04 影を詳細に描き込む

「背景2」のレイヤーの上に、新規レイヤーを追加し、名前を「キャラ影」とします。
青系の色で影を塗りつぶし、サイズの大きい「消しゴム」で輪郭をトントン叩いてぼかしていきます。
輪郭は少し荒い形状にしています。

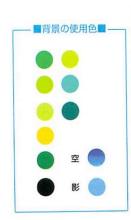
合成モードを「乗算」に設定します。
キャラクターに入念に影を入れていきます。
全体表示で確認してバランス見ながら細部の影を整えていきます。

05 遠景の山を描く

遠景の山を描き足します。
形が分かる程度に大まかに描くぐらいで良いでしょう。

06 空を描く

新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」を使って空の下地を作ります。
大まかに色の階層を作り、境界の部分で混ざった色を「スポイト」で拾って塗り延ばして馴染ませて簡単なグラデーションを作ります。
空の下地の上にレイヤーを追加して、そこに雲など空を描き込んでいきます。
「エアブラシ」で雲の形を大まかに作り、下のレイヤーと混ざった色も利用しながら雲の形を整えていきます。
雲の色に明るい部分を描き加えていきます。
背景がメインではないので、描き込み過ぎないように注意します。
全体を見て、整えたら完成です。

完成1

TRAINING　空の練習

空の練習1：雲の流れを描く

01 空を少し違う雰囲気で描いてみる練習をしましょう。
描き方は基本的に同じですが、ここでは雲の流れを表現してみましょう。

02 ドラゴンの頭の後ろ辺りを中心に、雲の流れを意識して簡単に空を描きます。
下地を作らず、キャンバスの白い部分を活かして、雲の雰囲気を出していきます。

03 「エアブラシ」のサイズをこまめに変えて、形がランダムになるように整えます。

背景完成

完成2

空の練習2：夕暮れを描く

01 紫系をベースに空の雰囲気を作っていきます。
「エアブラシ」を使用します。
空の下の方は淡い青系で、遠い雲をシルエットで入れて、上の方は赤や紫系の色を使い、雲の形を整理しながら夕方の陽が強く当たっている感じを出します。
キャラクターや草原も空の色と合うように色合いを変えます。

02 「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で調整して夕暮れの雰囲気に合わせましょう。明暗のコントラストを強くして、彩度を下げます。

03 新規レイヤーを追加し、キャラクターの下塗りのレイヤーの下に移動し、合成モードを「スクリーン」に設定します。「エアブラシ」を使って、画面の手前に青い色を置いてボケた雰囲気を作り、空に差し込んだ光を描きます。不透明度を「70%」くらいに下げます。

背景完成

完成3

SECTION3.8 アドベンチャーワールドを描く

使用ツール：
ペイントツールSAI

» STEP1 全体的なラフ
» STEP2 線画を描く
» STEP3 下塗り
» STEP4 本塗り
» STEP5 背景を描く
» STEP6 詳細に描き込む
» STEP7 仕上げ

illustration●有間じろう

STEP1 全体的なラフ

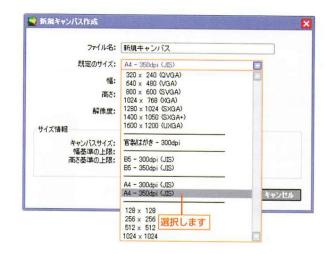
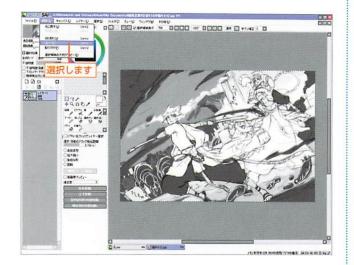
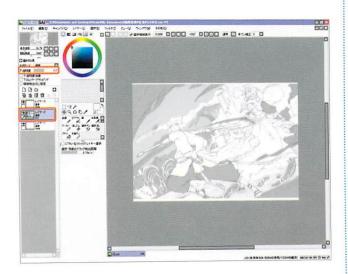
01 イメージスケッチ

B4サイズのコピー用紙にラフを描きます。今回の絵は「ファンタジー」を題材にして、キャラクター達が活躍する場面をイメージスケッチして構想を膨らませままます。

ラフ1

ラフ2

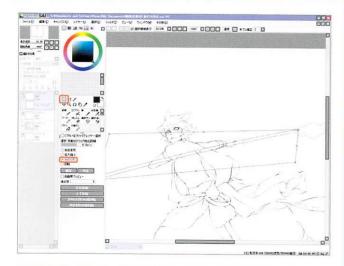
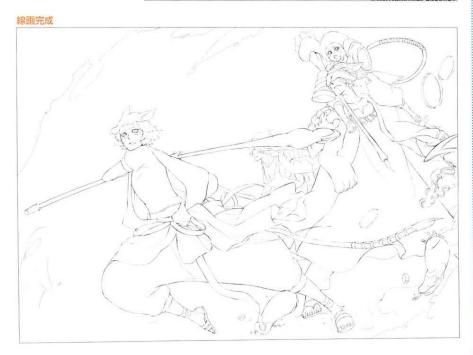
ラフ3

ラフ4

ラフ4を元に、キャラクターの位置やポーズを変更したり、画面を傾けたりして、躍動感を出しました。

02 ラフを取り込む

規定の大きさで新規キャンバスを用意して予め描いておいたラフを呼び出します。

「ファイル」メニューの「キャンバスを開く」を選択し、先ほど取り込んだラフを開きます。「選択」メニューの「すべて選択」（Ctrl + A）でラフのすべての範囲を選択し、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl + C）を実行します。新規レイヤーを作成し、「編集」メニューの「貼り付け」（Ctrl + V）でラフをペーストして拡大します。

ラフのレイヤーの不透明度を「42%」に下げて薄い色にします。

STEP2 線画を描く

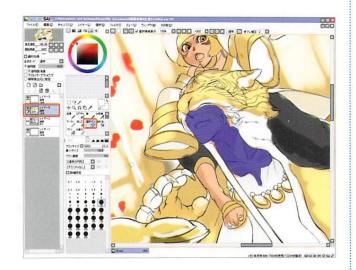
01 新規レイヤを一枚重ねます。使用ツールは「エアブラシ」で濃度「100」です。
間違えたら「投げ縄」（D）でざっくり消して、それでも対応できない細かいところは「消しゴム」を使います。
下書きとどのくらい同じにするか、様子を見ながら進めていきます。メインキャラクターの右腕を消して、胴体の裏側に隠れる位置へもっていきました。

滑らかな曲線を一度に描きたい時は「手ブレ補正」を上げて描きます。

02 新規レイヤーを一枚重ねます。長い武器のペン入れは先端のオブジェクトを描いた後に Shift キーを押しながら直線を引き、「矩形選択」の「自由な形」で任意の形に歪めます。杖の形を成形し、指がちゃんと棒を持っているように意識して調節します。

03 地道に線を描いていきます。
線を残すことになりそうなので線に強弱をつけています。奥のキャラクターほど線の変化は少なくしてあります。

線画完成

STEP3　下塗り

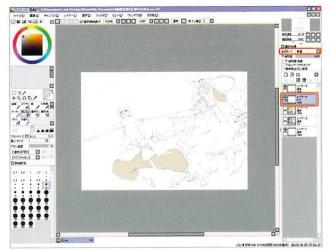
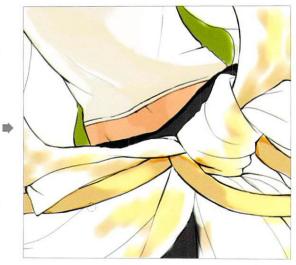
01 線画の下に新規レイヤーを作成し、「エアブラシ」で背景の下書きもかねて基本色を下塗りします。
キャラクターの色や、画面の手前で飛び散るオブジェクトの配置もここで決めます。

02 もう少し塗り込んでみます。

03 基本色だけ置きましたが、青みが強かったので「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl＋U）で色調節します。

04 もう少し塗り込んでみます。

05 部分的に色味を変えたかったので「選択ペン」で領域を選択し、はみ出したら「選択消し」で消します。
「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で色調節して少し黄色くしました。

06「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で色相を「+6」上げて少し黄色くしました。

07 キャラクターごとに大まかな顔や髪の陰影を描き込んでいきます。

08 杖の色をモノクロにしたいので「自動選択」で領域を選択し、はみ出したら「選択消し」で消します。

「フィルタ」メニューの「明るさ・コントラスト」で彩度「-100」、明度「+61」に設定し、色味を飛ばします。

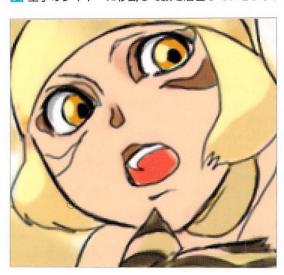
09 上にレイヤーを重ねて「乗算」に設定します。オレンジがかった灰色を塗りました。

10 服の丈を塗り加えて調節しました。下のレイヤーと結合して、下塗りは終了です。

下塗り完成

STEP4　本塗り

01 キャラクターの配置ごとにレイヤーを分けていきます。遠景の背景の上にキャラクターを重ねていく階層構造なので、上のレイヤーほど距離が近くなっていきます。

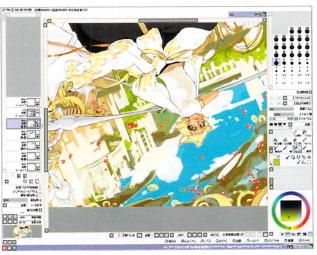
02 奥のキャラクター（猫神官）のレイヤーから下塗りに沿って着色していきます。
基本は、「エアブラシ」で影を描いてから影と基本色の境を「スポイト」で拾って着色する作業の繰り返しです。肉付きや骨格を意識しながら塗り込んでいきます。
首や脇、顔のパーツに落ちる影は濃くとり、境の色をとってさらに着色します。

03 「フィルタ」メニューの「色相・彩度」（Ctrl ＋ U）で、「彩度」を「+28」、「明度」を「-7」に設定し、色調節して周囲になじませます。

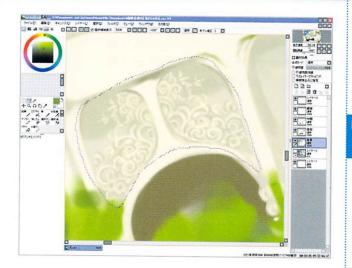
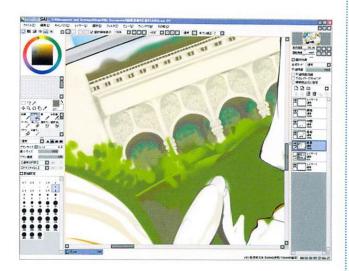
04 皇子のレイヤーに移動して顔を着色していきます。基本の手順は同じです。

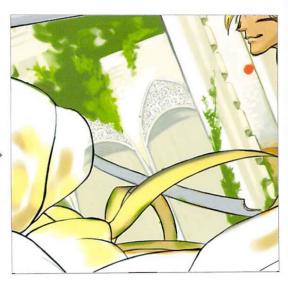
05 キャラクターと背景は分かれていた方が後々作業しやすくなるので、ここで2枚のレイヤーに分けておきます。
「選択ペン」でキャラクターの領域を選択し、「編集」メニューの「切り取り」（Ctrl ＋ X）を選択します。

06 新規レイヤーを作成し、「編集」メニューの「貼り付け」（Ctrl＋V）を選択して、背景とキャラクターを分離します。

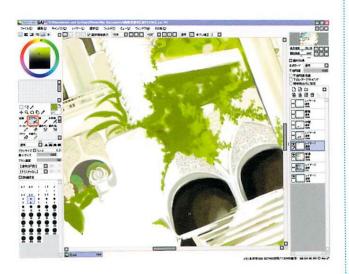
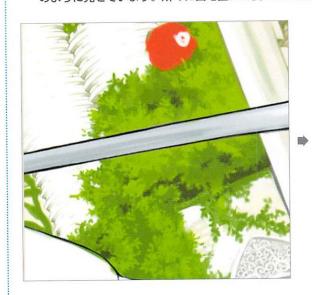
07 虎男を塗ります。
肉球は陰影を控えめにつけて柔らかそうに、毛の流れは粗めのタッチで表現します。

ここまで塗ったらひとまずキャラクターの塗りは後回しにして背景に移ります。背景を描き終えたら、全体のバランスを見て、キャラクターに描き込みを加えます。

STEP5　背景を描く

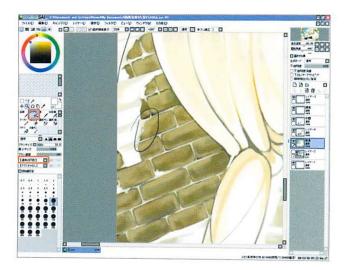
レイヤーの枚数が増えると画像が重くなり過ぎるため、ここではパーツの形を整えた後すぐに背景の下塗りのレイヤーと結合していきます。基本はパーツに分解して塗っていく方法をおすすめします。

01 全体のバランスを見ながら、背景を描き込んでいきます。

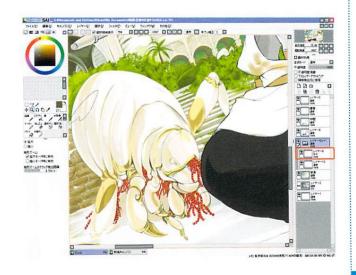
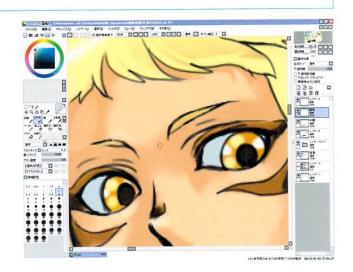
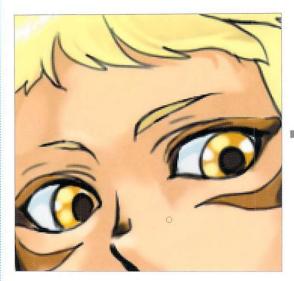
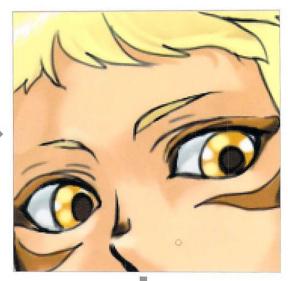
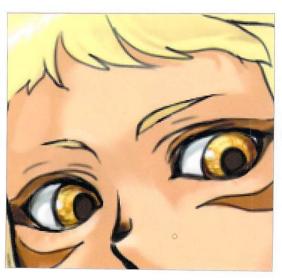
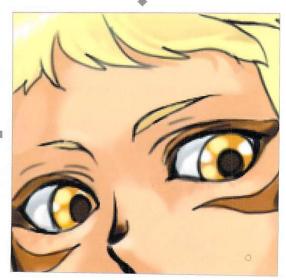
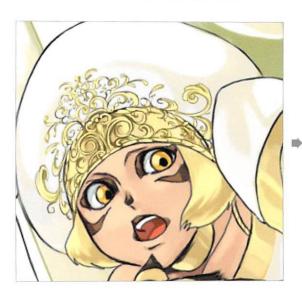
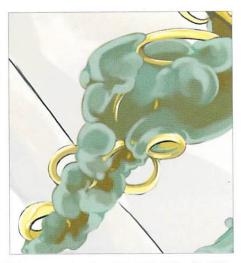
城を細かく描き込んでいきます。Shift キーを押しながら直線を引いて、柱を描いていきます。

02 始めは大まかに描いていき、細かく描き込む段階になって細部のデザインを考えています。
細かく描き込んだ装飾のパーツを「投げ縄」で選択し、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）と「ペースト」（Ctrl＋V）で複製して連ねていきます。「拡大/縮小」しながら空間の余白を埋めていきます。

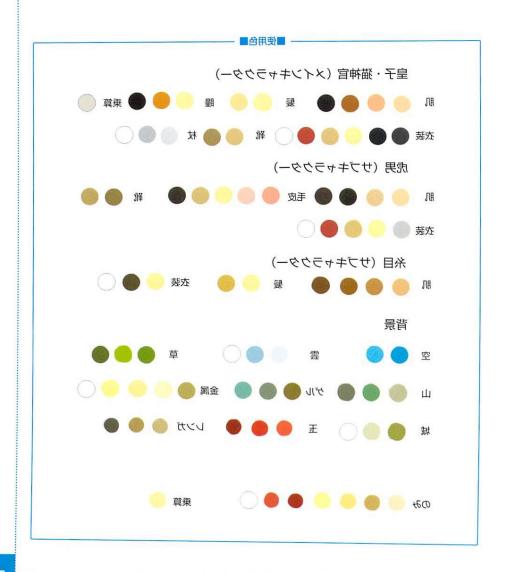
03 山を描きます。まずは全体を見ながら大まかに形をとってから、拡大表示して描き込みます。影のポイントに濃い色を置くと山岳の立体感が出ます。

04 雲は建物に被らないように新規レイヤーを一枚重ねて描いていきます。下塗りの色を「スポイト」で拾いながら「エアブラシ」で色を塗り分けていきます。

描き終えたらレイヤーを統合します。「水彩筆」の「にじみ」で色の境をぼかします。柔らかく見せるためです。

05 植物を描き込んでいきます。「エアブラシ」のブラシサイズを拡大し、濃い色を塗ります。

濃い色の上に濃淡をつけて明るい色を乗せて陰影を表現します。両方とも色の輪郭は点々を描くようにして葉のように見せています。所々に白を置いて後ろの風景が透けているように見せます。

06 イラストの左下辺りにある塗料の剥げた壁です。
質感を出すために「エアブラシ」の「にじみ＆ノイズ」に設定し、大まかな形を描き、「通常の円形」に戻してブロック同士の隙間を白で埋めて成形しました。

07 モンスターは背景に直接描き込んでいきます。輪郭を周囲に馴染むような色で縁取り、薄い色を重ねました。金属部分も描き込みます。

数珠のような触手は新規レイヤーを作成して描き、「編集」メニューの「コピー」（Ctrl＋C）＆「ペースト」（Ctrl＋V）で複製して腹部の方にもつけました。
部分的に影の色が欲しかったので新規レイヤーを作成して「乗算」に設定し、影を塗り重ねます。

STEP6　詳細に描き込む

01 キャラクターや背景のパーツを細かく描き込んでいきます。
光源に合わせて顔の影を変えたり、あやふやだった影の輪郭を整えたりします。

02 装飾品のデザインを詳細に描き込みます。

貴金属は光沢と硬度を意識しながら描き込みます。

03 最全面の装飾パーツは線画の上にレイヤーを重ねて描きます。背景のモンスターの一部なのですが、金属質とゲル状のブヨブヨした質感の違いを意識しながら描き込んでいきます。

04 新規レイヤーを作成し、水面の水しぶきと透明感の表現を描き込みます。

05 最上層に新規レイヤーを作成し、各パーツのはみ出しなどを整えながら細かい模様や塗り忘れていたところを埋めていきます。

キャラクター完成

背景完成

STEP7　仕上げ

01 キャラクターと背景の塗りを統合します。
02 もう一枚レイヤーを重ねて水面の処理と補助線を入れます。
03 全てを統合した後、「乗算」レイヤーを白っぽい灰色で影をつけ完成です。

完成

作家紹介

［監修］

●本名　牧山直樹／ペンネーム　マキヤマナオキ
●サイトやブログのURL　http://www.onemax.net/
●よく使用するお絵かきソフト
Adobe Photoshop、Illustrator、Flash、Painter、IllustStudio、ペイントツールSAI
●プロフィール
1959年佐賀県生まれ。
子供の頃からラクガキ好きで、気がついたら絵を描いたり教えたりのプロになっていました。
1993年～2003年千代田工科芸術専門学校にて講師
（漫画科・イラストレーション科・キャラクター科にて、キャラクター、カンプイラスト、web制作、Flashアニメの指導。現在は倒産）
1996年　荒川区役所にて講師（特別講義／デザイン学）
2003年　アミューズメントメディア総合学院にて講師（特別講義）
2004年～日本デザイン専門学校にて講師
（ゲーム専攻・コミックアーツ専攻にて、Flashアニメーション、ストーリーテラー、キャラクター、演出論、プレゼンテーション論、コミュニケーション論、編集学）
2005年～阿佐ヶ谷美術専門学校にて講師（視覚デザイン、時空デザイン科にてキャラクターデザイン）
2009年　私立専門学校等評価研究機構にて評価委員
2009年　10月～読売日本テレビ文化センターにてカルチャー講師
●一言コメント
IllustStudioは安い！軽い！描きやすい！の三拍子。素晴らしい作家さん達と良き編集スタッフに恵まれ、解りやすく楽しい本が出来ました。感謝感謝であります。

●ペンネーム　和錆
●作品名　「魔法少女」（Part3 Section3.2）
●サイトやブログのURL　http://sekai.gozaru.jp/
●作業環境
・OS：Windows XP
・CPU：3.00GHz
・メモリ：3GB
・タブレット：Cintiq21

［絵師さんに6つの質問］
●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
物心ついた時から描いていた気がします。
画材などに気を配るようになったのは中学生ぐらいからだと思います。
●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
一枚、絵を描いては、うまくいかなかったところを見て、次はこれよりうまく描くぞ！と意識してまた次の一枚を描く。それの繰り返しをずっと行ってきています。単純ですが地道な近道かなと思います。それから、たくさん色々な絵を見て自分と比較するなど、当たり前ですが研究心・向上心を持ち続けることもとても大事だと思います。
●質問3：デッサンについて教えて
デッサンは私も苦手なのですが、好きな絵・写真などの模写をすると色々掴めたりする…と思います。それから、抽象的ですが、モチーフをよく見て形を理解しようと意識することが大事だと思います。簡単なようでなかなか難しくて自分も苦戦しています。
●質問4：上手に修正できる方法を教えて
デジタルの場合はとにかくソフトの機能を覚えることが大事だと思います。ちょっと角度を変えたり、部分的にサイズを変えたりなど、アナログだと手間なこともデジタルだと簡単にできるのでフル活用するといいと思います。
●質問5：よく使う表現・技法など
デジタル表現で言うと、ワンポイントのために「オーバーレイ」や「覆い焼き」で「彩度を上げる」方法をよく使います。私は色決めが苦手で、調整をすごくするので、レベル補正やトーンカーブなど色調整ツールが必須です。
●質問6：クセを活かす、クセを直す
悪いクセは第三者に指摘してもらったり、模写や他の作品を見てどう違うかを観察したりします。
クセの活かし方…は自分でもあまり分からないのですが、クセになっているということはそれが好きだからという場合もあるので、自分の良いと思う感覚を突き詰めて描いていけばクセも個性として説得力が出るのでは…？と思います。

●ペンネーム　岩元健一
●作品名　「ベンガラ」(Part3 Section3.3)
　　　　「ドラゴンと女の子」(Part3 Section3.7)
●サイトやブログのURL　http://sunehair.web.fc2.com/
●作業環境
・OS：Windows XP
・CPU：Pentium4
・メモリ：3GB
・タブレット：Wacom Intuos3

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
イラストは21歳くらいの頃。ゲーム会社に就職したくて描くようになりました。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
分からないので、かなり一生懸命描いています。何を見せたいかを意識だけはしています。

●質問3：デッサンについて教えて
勘で描かないようにする。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
考えながら、とりあえず描いてみる。

●質問5：よく使う表現・技法など
技法ではありませんが、カラーでラフをよく描きます。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
色々なタッチの絵を描いてみれば良いかと思います。

●ペンネーム　藤森ゆゆ缶
●作品名　「音の彩を描き出せ！」(Part3 Section3.5)
●サイトやブログのURL　なし
●作業環境
・OS：Windows Vista
・CPU：2.66GHz
・メモリ：4GB
・タブレット：Bomboo comic

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
ものごころついた頃には、家の柱に落書きして親に怒られていました。でも人に見せるのは恥ずかしくて、教室の隅っこで目立たないように描いてました。自分の漫画的な絵を人に見せられるようになったのは、高校に入ってからだと思います。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
地道に描き続けることかと思います。それも落書きではなく、ちゃんと仕上げる絵で。集中してちゃんと描いた絵は次の絵の土台になると思います。あとは向上心を持ち続けることかな。

●質問3：デッサンについて教えて
立体を意識すること。表面だけじゃなく裏側も見ている感覚を身につければおのずとつくと思います。人物だったら、重力を意識してちゃんと地面に立ってる絵だと、シンプルな線でも見栄えがします。でも、デッサンに囚われすぎると色々見失う気がします。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
とりあえず修正にとりかかってみること。意外な技法を生み出すかも。デジタルは何度も直せるので、修正は楽にできます。色んなことにチャレンジして、ソフトの性質を学んでみるのも面白いですよ。迷ったら時折休憩を取って冷静に見直す期間を設けてみると、どこを直せばいいか見えてきます。

●質問5：よく使う表現・技法など
わざと崩す。今回の絵はわりかし素直に描いていますが、わざと表情を崩したりデッサンを崩したり変な方向から描いたりしています。他には色に迷うので、あとから修正をしやすいようになるべく色ごとにレイヤー分けをしています。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
クセは勝手に出るものなので、むしろなくす方に重きを置いています。人に言われて指摘されたら直すくらいでいいのでは。でも、クセって基本的にはいいことだと思うんです。たとえば手の筋とか、ありえないほどガッツリ描く癖の人もいますが、それは自分が筋が好きだからガッツリ描いちゃうわけですし、同じ筋好きの人は見て楽しいわけですから。

●ペンネーム　citron
●作品名　「Girl disease」(Part3 Section3.4)
●サイトやブログのURL　無し
●作業環境
・OS：Windows Vista
・CPU：Intel Core i7 920
・メモリ：3GB
・タブレット：Wacom Intuos4

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
物心ついたときからです。友達とイラスト交換が流行っていたので当たり前のように描いていました。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
週刊ペースで漫画を描けば、必然的に色々な表情やポーズを描くので上達します。
ただ描いていても変化はしないので、意識と向上心が必要です。

●質問3：デッサンについて教えて
急にデッサンを極めるのは無理なので、一枚絵を描く度にネットなどで見つけた写真を見ながら、ここの太さはこうなる、曲げた時はこうなる、など、新しい発見をして積み重ねていく事が大事です。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
勢いで描いた絵は何処がおかしいか気付きにくいときもあるので、一日寝かせたりプロの絵を見たり、気分転換した後に自分の絵を見つめ直すのもいいと思います。

●質問5：よく使う表現・技法など
薄い生地や髪の毛に肌色を使うと、透明感が出るのでよく使っています。レースなどの柄も密度が高く見えるので、ついつい描き込んでしまいます。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
クセは何かしら自分の趣味が影響していると思うので、無理に直す必要は無いと思います。直したければ、自分とタイプが違う絵に影響されてみるのも良いです。

no image

●ペンネーム　有間じろう
●作品名　「猫と害虫」(Part3 Section3.8)
●サイトやブログのURL　ご縁があればお会いできると思います
●作業環境
・OS：Windows XP
・CPU：AMD Sempron(tm)
・メモリ：2GB
・タブレット：Wacom Intuos3

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？
物心ついた頃から落書き程度の絵は描いていましたが、イラストという認識を持ったのは中学生頃だと思います。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？
練習する、丁寧に仕上げる、描き易いものばかり描かない、出来る限り実物に近いものを見て描く。
対象の大まかな構造を理解できれば自信を持って描けるんですが、難しいですね。

●質問3：デッサンについて教えて
デッサンが上手な方の絵は説得力がありますよね。とても憧れています。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて
時間をおいて見直すこと。あとは修正前のファイルをとっておいて、修正後と見比べたりしています。

●質問5：よく使う表現・技法など
指定がない限りはペン入れを行いません。いつもはPart2に近い手順で描いています。

●質問6：クセを活かす、クセを直す
絵柄や目指す方向性によって違ってくるとは思いますが、個人的には指摘されたら直す努力はするくらいの気持ちでいた方がいいと思っています。

●ペンネーム　七輝 翼
●作品名　「サンキュ！」(Part3 Section3.6)
●サイトやブログのURL　http://nanaki.net/
●作業環境
・OS：Windows Vista
・CPU：2.4GHz Intel Core 2 Duo
・メモリ：2GB
・タブレット：Wacom Intuos4 PTK-640

[絵師さんに6つの質問]

●質問1：イラストを描きはじめたのはいつごろですか？

絵は本当に小さい頃からずっと描いてました。本格的に漫画の道具を使ったイラストを描きはじめたのは小４のとき。少女漫画の通信講座がきっかけで（笑）。パソコンを使って色塗りすることを覚えたのは中１のときでした。イラストっていうイラストが描けるようになったのもパソコンで色塗りし始めてからですかね。

●質問2：どうすれば絵がうまくなりますか？

やっぱりいっぱい描くことかと…！　でも同じような絵、たとえば顔だけのいつも同じような人物絵をいっぱい描くより、背景まで描き込んだり、難しいポーズに挑戦したり、自分が納得出来るまで描き込んだ絵を１枚描いた方が確実に上達する気がします！　あと大事なのは、描いた絵はラフでも絶対とっておいて、しばらく時間を空けてから見直す。描いたときには分からなかった、直した方がいいところが見えると上達した証拠だと思うのです。これって嬉しくないですか！わたしだけですか。

●質問3：デッサンについて教えて

うう、この質問は…わたしは正直デッサンは一番といっていいほど苦手なので！　今後悔してるからこそ言えることは、デッサンは勉強しておいて絶対に損はないです！　じゃないとここの関節どう動くの…とか毎回悩まされて必死にポーズ集や写真を見るはめになります（涙）。

●質問4：上手に修正できる方法を教えて

修正といえば、デッサン苦手なわたしにはありがたいことなのですが、パソコンで下書きをするとき、縮小して全体が見渡せるので、全体を見ながらパーツを移動したりできるのが便利ですね。頭、胴、腕、足などはよくレイヤー分けしておいて、あとで位置修正をしたりします。凝ったポーズは大抵一発じゃ描けないので！　頭が大きすぎたりはよくあることなので、よく修正しています。デッサン苦手な人は是非ともパソコンで線画を作ることをオススメします（笑）。

●質問5：よく使う表現・技法など

レイヤーのモード「オーバーレイ」、色味調整はこれで絶対やります。意外な色を上からかけたりすると、平面だった絵に華やかさとか奥行きを出したりできるので！　青緑っぽい色や紫っぽい色をぼかしブラシで入れるのがお気に入りです。

●質問6：クセを活かす、クセを直す

自分の絵を人に見てもらうことがまず自分のクセのいいところと悪いところを判断するのに大事だと思います。クセとか個性って自分じゃなかなか分からないですよね！　とにかく頑張った絵は人に見てもらって、アドバイスをもらう。わたしの場合ホームページで作品を公開しているのですが、そこで頂いた感想で同じようなところを褒めてくれていると「ここがわたしの絵のいいところなんだ」って素直に思えます。逆に悪いところを見つけたいときは、妹が毒舌で滅多に人の絵を褒めてくれないので妹に聞いたりして（笑）。
とにかく人の意見を聞いて、自分のいいところ、悪いところを見つけるのがクセを活かすにも直すにも必要かと！

[会社紹介]

●**会社名**　株式会社サイドランチ
●**会社URL**　http://www.sideranch.co.jp/
●**運営サイト**　えんぴつ倶楽部『インターネット漫画教室』(http://www.mangaku.jp/)
●**運営サイト**　漫画制作、ゲーム企画、キャラクターデザイン、アニメ、漫画総合情報サイトの運営、インターネット漫画教室の運営

デジ絵を簡単マスター

画力向上トレーニング

ペイントツール**SAI**(サイ)&**IllustStudio**(イラストスタジオ)対応

2009年9月25日　初版　第1刷発行

監修　牧山直樹
著者　サイドランチ
装幀　広田正康
発行人　柳澤淳一
編集人　久保田賢二
発行所　株式会社　ソーテック社
〒102-0072　東京都千代田区飯田橋4-9-5　スギタビル4F
電話(販売部)03-3262-5320　FAX03-3262-5326
印刷所　大日本印刷株式会社

ISBN978-4-88166-704-0

本書のご感想・ご意見・ご指摘は
http://www.sotechsha.co.jp/dokusha/
にて受け付けております。Webサイトでは質問は一切受け付けておりません。